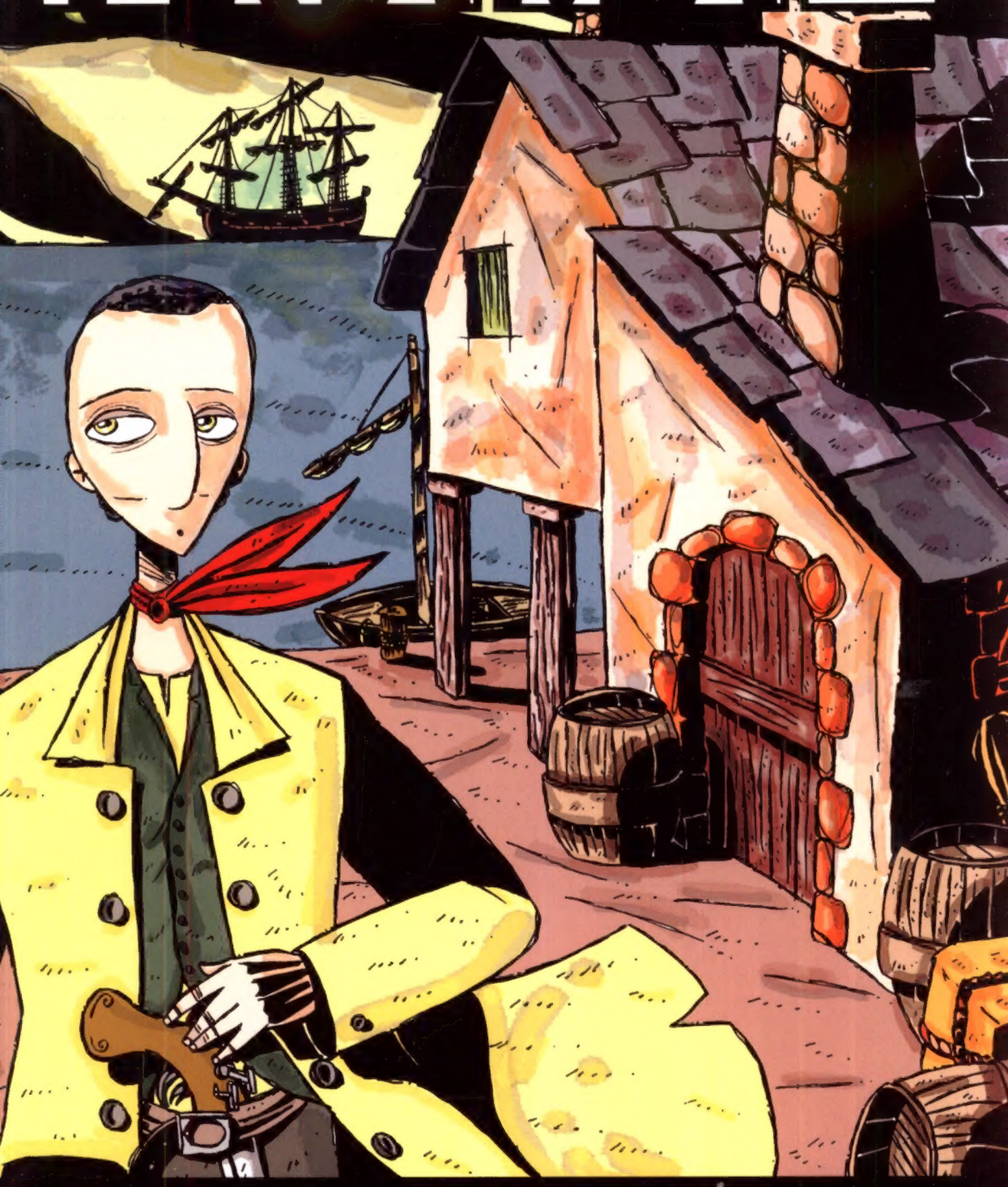
REVISTA MENSUAL DE CRÍTICA E INFORMACIÓN DE LA HISTORIETA · JULIO 2003

# TRAMA 27



LUIS DURÁN MIKE MIGNOLA RICHARD CORBEN

COMANDANTE ZORITA, 4
24004 LEON
TELF. 987 26 32 25

ELEKTRA
PRESENTA
"¡EL ORIGEN DE MADAME E!"

SAN BERNARDO, 20
28015 MADRID
TELF. 91 521 39 79

EN UN OSCURO TUGURIO DE SOCAVÓN CITY...
¿CONFORME CON EL SALARIO?
PUES, NATURALMENTE.
EXPLOTADOR.
PERO, UN METEORITO SE ACERCA...
¿TENEIS EL NÚMERO 3 DE ROBERTO ALCAZAR Y PEDRÍN?
ESTA AGOTADO..., HACE AÑOS.
...HASTA ALCANZAR SU DESTINO.
BA-WOOOM!
¡EL METEORO ME HA CAMBIADO, DE ALGUNA FORMA!
¡SÍ! ¡ES COMO SI FUERA UNA DINAMO VIVIENTE! ¡YA NO SOY UNA MUJER NORMAL, AHORA SOY... MADAME E!
...DE FORMA DEVASTADORA.
UNGH.
M-ME SIENTO DISTINTA.
¡TEMBLAD FUERZAS DEL MAL! ¡VUESTRA HORA HA LLEGADO!
¡BIEN DICHO! PERO,... ¿QUÉ OPINAN EN EL EJE DEL MAL DE ESTA NUEVA SUPERHEROINA?
UMMM, NO SÉ..., ME HUELE MAL.
¡DR. FETIOUS!
¡GRRR! ¡ESPERA QUE LE PONGA LAS GARRAS ENCIMA!
¡DOGFACE!
¡YO LO QUE QUIERO, ES SER CALIFA EN LUGAR DEL CALIFA!
¡BIN LODEN!

# sumario


| | |
|---|---|
| Studio Titanic | 3 |
| Entrevista a Luis Durán | 4 |
| Noticias | 12 |
| Artículo: Richard Corben | 22 |
| Artículo: Mike Mignola | 32 |
| Previews | 44 |
| Reseñas | 53 |
| Checklist | 62 |
| Vidas Ejemplares | 66 |
| Retractilados | 67 |


# editorial

¡Vacaciones!

No sé como será ahí fuera, pero nosotros al menos descansaremos un poco estos días.
Aunque la editorial no para: Antoine de las Tormentas, La autopista del Sol, Urbano, La Hija del Profesor, los Inefables... y unas cuantas sorpresitas, por lo menos nos tomamos un pequeño respiro y en Agosto, como ya viene siendo habitual, no habrá Trama. Pero volveremos, recargados de energía y con la intención de seguir dando guerra.
Y con ganas, que aunque a veces vienen mal dadas (como a todos) otras nos acordamos de por qué nos metimos en esto.
Son reconocimientos como el que Manuel Darias nos ha otorgado al editor del año los que nos animan a continuar. Gracias Manuel, a ti y a toda la gente que se pasa por nuestro stands en los diferentes salones para darnos ánimos y felicitarnos, todavía nos queda mucho por mejorar, pero estamos en ello, eso seguro.


Director: Fernando Tarancón. Subdirector: Koldo Azpitarte. Producción: Jesús Serrano. Noticias Europa: Ricardo López. Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre, Norman Fernández, Iñaki Gutiérrez y Juan Manuel Díaz de Gereñu. Colaboradores: Quim Pérez, Nino Ortea, Eduardo García Sánchez y Sergio Bleda. Studio Titanic: Alex San Vicente. Vidas Ejemplares: García, Gómez, Rico. Retractilados: Bernardo Vergara. Correctora: Soraya Pollo. Portada: Luis Durán . Diseño y maquetación de portada: Manuel Bartual. Maquetación: Xabier Ugalde. Edita: ASTIBERRI S.L. Apdo 485. 48080 Bilbao. E-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984. Fax: 944 157 384. www.astiberri.com. Filmación e impresión: ELKAR SOCIEDAD COOPERATIVA. Depósito legal: BI 44/01. Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo. Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino). Nota: El perfil sobre Terenci Moix aparecido en el número anterior se obtuvo del magnífico libro de Sebastià Roig "Les Generacions del Còmic"

# Luis Durán

## El alquimista inquieto

**A veces es fácil presentar a un autor, sobre todo cuando puedes hacerlo con unos cuantos datos concretos: Tres álbumes en un año; mas de trescientas páginas; premio en el Saló 2002; premio en el Saló 2003. Este cronista medieval y moderno por igual, se ha ganado un puesto de honor entre los autores nacionales más importantes del momento a trazo limpio. Su profesionalidad, fertilidad y maestría a la hora de contar historias ya no se discute; se admira y contempla con una extraña ansiedad.**

**Por Yahvé Mediavilla.**

**T: Empecemos por algo básico ¿Cómo te llamas y a qué te dedicas?**

LD: Mi nombre es Luis Durán y soy un contador de historias. Es lo más parecido a un trovador que va de pueblo en pueblo. A veces pienso que tengo más en común con un hombre de farándula que con un artista. No por el contador, que en este caso soy yo, sino sobre todo por el receptor, que confío en que sea gente de a pie; gente a la que le gusta conocer otras vidas.

**T: ¿Te diriges a un público en concreto?**

LD: Por supuesto. En la Universidad me decían que una obra nunca está acabada hasta que no hay una respuesta del receptor. Me gusta concluir las historias. Yo escribo la palabra FIN, pero no acaba de verdad hasta que lo hacen los lectores. Busco un público que me ayude a terminar las historias. Siempre hago lo que yo quiero leer, pero aunque lo hago para mí, me gusta que lo acaben otros.

**T: Desde muy pequeño dibujas. A lo largo de toda tu formación como persona, de tus estudios y empleos, el hacer tebeos es una constante en tu vida. ¿Cuándo se convierte en un trabajo, en un modo de vida?**

LD: Hombre, un trabajo todavía no es; aún no he conseguido vivir de la historieta. Yo podía haber sido tranquilamente pintor, o escritor, o haberme dedicado a la música. Pero yo vi que el Cómic era un medio expresivo estupendo. Mezcla muchas artes, tiene un ritmo, es musical, es literario... Me parece un medio increíble, casi más potente que la Pintura o la Literatura. Abarca muchas cosas.

**T: Nunca paras. Da la sensación de que el Cómic es una necesidad para ti.**

LD: Soy mi propio psiquiatra cuando escribo. Yo me conocí a mí mismo sobre la mesa de dibujo. A veces me he preguntado por qué esos personajes, y al final me doy cuenta de que son arquetipos y que trabajo con el

inconsciente personal e incluso colectivo. Todos los personajes en realidad son símbolos. Hay mucha gente que se ha conocido a sí misma reflejándose en otros; en mi caso ha sido sobre el papel y desde ese momento es imprescindible en mi vida.

**T: Siempre has sido un trabajador muy solitario. Escribes tu historia, la dibujas, te la publicas... Ahora que tienes cierto renombre en el medio, ¿te interesa trabajar con otros?**

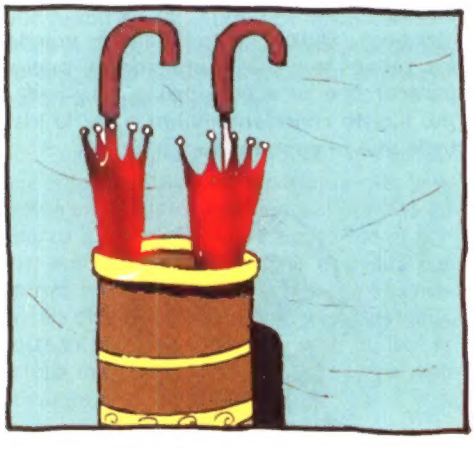
LD: Me interesa y bastante, porque siempre aportan un punto de vista diferente al mío y eso es enriquecedor. Son gente que ha tenido otra vida y que enfoca las cosas de distinta manera. Cuando hay más caminos, hay más pisadas.

**T: Tu prosa y tu dibujo están muy unidos. Es difícil imaginar el uno sin el otro. ¿Quieres escribir para otros, dibujar para otros o ambas cosas?**

LD: Ambas cosas, por supuesto. Mi intención es escribir un álbum para otra persona cada año, pero jamás dejaré mi faceta de dibujante. Disfruto mucho, más que con los lápices, entintando.

**T: Hay bastante gente a la que le cuesta entrar en tu dibujo...**

LD: Mis historias son medievales, son historias clásicas pero con un rollo muy personal.



La gente está acostumbrada, cuando cuentas una historia de época, a un tipo de dibujo como el de Juillard o Hermann. Yo voy a acostumbrarles a que no sea así. Cuando alguien lee un álbum mío me dice: "El dibujo no me entra"; en el segundo sigue sin estar muy convencido, pero en el tercero ya no pueden imaginarse la historia sin él.

**T: A la hora de escribir para otros, ¿eres tiránico?, ¿das cierta libertad a los artistas?**

LD: Por supuesto, lo que más me interesa es su punto de vista. Cuando escribo un guión para mí, lo dibujo yo. Mi primer trabajo como guionista es con Raquel Alzate. Es una chica que ha hecho algunos libros de ilustración sobre mitología vasca... Cuando hablamos de hacer un álbum tuve en cuenta el tipo de cosas que había hecho antes. Yo le pasé el guión, le hice el "story board" y, poco a poco, ella fue prescindiendo de él, adoptando su propia narrativa. Esto es un trabajo en equipo y, aunque es mi historia argumentativamente hablando, en el producto final no sé dónde acaba lo mío y empieza lo suyo.

**T: Si te digo nombres como Devórame, Nati Yas, La isla, Perry Masón, Barco pirata... ¿Qué te queda de todo eso?**

LD: Me viene a la cabeza la palabra "fotocopias" [risas]. Eran momentos en los que no sabía nada pero sabía que quería hacer algo. Ahora recuerdo que La isla era una recopilación de cuatro historias independientes, en total tendría treinta páginas. Sacaba doscientas copias grapadas y me iba de bar en bar a dejarlo. Y es curioso, ese tipo de historias tiene mucho más que ver con lo que estoy haciendo ahora que con la etapa intermedia en la que hice Perry Masón.

**T: En aquel tiempo hacías sobre todo cómic de humor, condicionado seguramente por el contexto en el que te movías. ¿Hasta qué punto te lo tomabas en serio?**

LD: También era una cuestión de espacio; muchas veces sólo tenías una página para hacer una historia, con lo que lo lógico era hacer un gag, un chiste. Pero yo siempre me lo he tomado muy en serio; todo lo que he hecho lo he hecho a muerte. Yo creía mucho en Perry Masón cuando lo estaba haciendo, y si hubiese podido hacer mejores chistes, los habría hecho. Nunca cierro una cosa si puedo hacerlo mejor.

**T: Pasa el tiempo y, repentinamente, hay un fuerte cambio y evolución en tu estilo.**

LD: Bueno, durante un tiempo dejé el cómic un poco de lado. No le veía mucha salida y estaba un poco desengañado; pero el caso es que quería seguir haciendo cosas y estuve probando muchas formas: estuve haciendo mucha ilustración y cuentos infantiles, hasta escribí una novela, de la que están tomados los personajes de Nabo y El Gato sin Alas.

**T: Pero en todo momento intentaste publicar...**

LD: Siempre he estado de una editorial a otra, al margen de que fuera de cómic, de literatura, de ilustración infantil o de cuentos.

**T: Vuelves al Cómic con Piedras, una historieta corta que da fe de tu cambio de registro y que parece una declaración de principios. Es una historia sobre la creación, la incomprensión del artista, la sublimación y la soledad. ¿Tenías decidido ya comenzar a autopublicarte?**

LD: Piedras fue una de las dos primeras historias con mi "nuevo estilo"; la otra quedó inédita. Me sorprendió mucho que Juanjo el Rápido me la publicase en Idiota y Diminuto. Me sentía bastante aislado, la verdad, y en aquel momento no tenía decidido nada, excepto que ya no quería hacer Perry Masón. Me apetecía hacer otro tipo de cosas.

**T: A pesar de todo el movimiento "fanzinero" de los últimos 15-20 años, eres un pionero en cuanto a la autopublicación. Con tu sello Mancuso llegas a sacar cuatro tebeos en dos años.**

LD: Bueno, había gente que ya lo había hecho, como Olivares. Yo empecé a autopublicarme con Solsticio, y ese tebeo no se lo hubiera publicado nadie en España a un completo desconocido. Estaba quemado y dije: "Pero bueno, si editar esto me va a costar 50 000 pesetas; saco 1000 copias y lo distribuyo como sea". Me moví con todo tipo de distribuidoras, algunas incluso de corte anarquista que movían otro tipo de productos. Entre Solsticio y El Vuelo del Caracol pasaron tres meses. Estaba muy emocionado porque, aunque mínima, el tebeo tuvo buena acogida. Yo no esperaba ninguna, así que quise hacer otro cuanto antes; Nabo tardó más porque hice Vanidad en medio.

**T: Nabo es una obra sin precedentes temática y narrativamente.**

LD: Sobre todo rítmicamente. Creo que es una de mis obras más redondas, si no la más.

**T: Nunca, excepto en El gato sin alas, has vuelto a ambientar una historia en la actualidad...**

LD: En El gato sin alas hay muchas cosas autobiográficas, pero no voy a decir cuáles [risas]. En realidad, todos mis tebeos las tienen. Sitúo la historia en un contexto, pero siempre cuento lo que quiero, cosas que me apetece contar o que he vivido.

**T: A finales de los 90, en el Cómic español empiezan a aparecer multitud de autores que hacen tebeo costumbrista, "slice of life", cómic "indie" o como lo quieras llamar. Algunos imitan a los americanos, otros no... Quizá El gato sin alas es uno de tus tebeos que más gusta porque puede parecer que se acerca más a esta onda. ¿Lo hiciste conscientemente o era la historia que te apetecía contar?**

## "Siempre he creído que para que un personaje esté bien necesita un malo a su altura, que defina la personalidad del bueno."

LD: Hay una diferencia clara entre lo que hacen esos autores y yo. Ellos esculpen el "yo" y yo hablo del inconsciente colectivo. No tiene nada que ver. No digo que sea mejor ni peor; de hecho, ellos hacen cómic para gente más extravertida, y lo que me parece raro es que un tebeo mío pueda gustar más que uno de ellos.

**T: Aunque salieron publicadas antes, Nabo y El gato... son posteriores a Vanidad, que fue tu primer álbum largo. Jesús Moreno te encarga el proyecto, lo que resulta una importante oportunidad. ¿Cómo te tomas la realización de este trabajo? ¿Tenías esta o alguna otra historia extensa ya en mente?**

LD: Qué va, él me dijo que le presentara un proyecto y al día siguiente me puse a escribir. No tenía absolutamente nada pensado. Estuve escribiéndolo bastante tiempo y, curiosamente, lo dibujé bastante más rápido. Realmente mi primera historia larga fue El duque negro, que hice cuando estaba dibujando a Perry Masón; además fue una osadía gráfica para mí, trabajé con anilinas y en formato dinA2. Al principio tenía 46 páginas y mucho tiempo después lo alargué a 80 y lo pasé a blanco y negro para publicarlo con Camaleón, pero al final no salió nada.

**T: Vanidad, narrativamente, es tu obra más osada. Hay tres líneas argumentales que saltan de una a otra. En algún momento da la sensación de que la historia queda corta. ¿Es un álbum comprimido o tiene le extensión que tú querías?**

LD: Cuando iba por la página 67 me acojoné. Entonces intenté no pasarme más y se quedó en 72. Jesús me dio total libertad en cuanto a la extensión, de hecho fue el primer editor que, tras enviarle una obra por correo, me llamó [risas]. Me quedé alucinado. Me dijo que me lo sacaba y que les había gustado mucho a Castells y a su mujer. Yo estaba muy emocionado y el proyecto salió adelante.

**T: En tus obras posteriores hay un protagonista muy concreto. Sin embargo, en Vanidad, a pesar de que la acción gira en torno a Payne, el momento más glorioso lo protagoniza el duelista, Blake.**

LD: En esta historieta le tenía más cariño a Thomas, que era el alma infantil de todo el tebeo. En realidad todos son el mismo personaje; aunque en la historia son diferentes, todos encarnan una postura en la vida. El lado de la niñez, de la inocencia, es el de Thomas, pero Blake tiene esa chulería indecente de trompetista de "jazz". Siempre he creído que para que un personaje esté bien necesita un malo a su altura, que defina la personalidad del bueno; el héroe siempre es un idiota. Al final, es Blake el que explica lo que es en realidad el tebeo.

**T: Con Vanidad recibes el premio al mejor autor revelación en el Salón de Barcelona. Poco después aparece tu segundo álbum largo, La Tierra Negra, esta vez publicado**

**por De Ponent. ¿Fue a raíz del premio o el proyecto ya estaba en marcha?**

LD: Cuando me dieron el premio no me lo esperaba en absoluto, pensé que iba a pasar desapercibido como siempre. Pero el hecho de haber publicado mi primer álbum largo me había puesto como una moto. Necesitaba hacer un tebeo ya, fue acabar uno y empezar otro. Escribí un álbum de 46 páginas llamado La Rueda y se lo envié también a Paco Camarasa. Él me llamó y me dijo que le hiciera un proyecto diferente que tuviera 60 páginas. Entonces le hablé de La Tierra Negra, que tenía 67, y me dijo que adelante. Le mandé la mitad y le gustó mucho, pero ya estaba decidido que me lo sacaba. Todo esto fue antes de Barcelona. En mayo me dieron el premio y al mes siguiente salió el álbum.

**T: Antes de hacer La Tierra Negra, tuviste un proyecto con Jorge Zentner, ¿qué pasó?**

LD: Fue uno de los momentos que más me motivaron en el tiempo que llevaba dibujando. Él se mostró interesado por mi dibujo y le preguntó por mí a Juanjo el Rápido, que me lo presentó. Me dijo que había un proyecto que le interesaba probar conmigo. Vanidad todavía no había salido, y que un escritor como él quisiese trabajar conmigo me dejó alucinado. ¡Yo tenía álbumes suyos con Pellejero de cuando estaba en la Universidad!
Probamos un álbum que se llamaba Futuro, dibujé 28 ó 30 páginas y me volqué todo lo que pude. El proyecto estaba

destinado a Francia y primero dijeron que no les interesaba mi color, pero luego tampoco les interesaba mi blanco y negro, así que lo dejamos. Decían que el guión era muy triste y el dibujo muy poco comercial. La verdad es que las dos cosas eran ciertas.

**T: Aunque fuera un proyecto fallido, ¿sacaste algo de la experiencia?**

LD: Fue absolutamente enriquecedor. Él me dijo que yo era bueno haciendo planos, así que conmigo trabajó de manera diferente a la que suele hacer. Me pasaba los diálogos y algunas indicaciones, pero la cámara la dirigía yo. La verdad es que aprendí mucho con él, ¡y en 28 páginas! Me explicó cosas que yo no sabía, y después nuestra relación ha seguido. Siempre le envío mis trabajos antes de publicar y me da su punto de vista. Es una gran persona.

**T: La Tierra Negra es un trabajo aparentemente más relajado. Eres muy consciente de lo que estás haciendo y te sale una historia muy redonda. ¿Notas, sobre todo a la hora de escribir, cierta tranquilidad con respecto a tu primera obra larga?**

LD: Lo tenía más claro durante la realización, pero al acabarlo estaba convencido de que ese tebeo iba a dejar dormido a los muertos. Me parecía que a alguien de a pie debería interesarle algo más de acción. Por lo visto me equivoqué. Gráficamente metí muchas horas con el de Zentner, me hizo evolucionar. Con La Tierra... iba a mi ritmo, pero con Vanidad sí que fue un poco más rápido.

**T: Astiberri se pone en contacto contigo y te propone hacer un tebeo. Justo entonces habías escrito y estabas empezando a dibujar Atravesado por la Flecha. Con respecto a tu anterior obra, se nota un gran salto en el apartado gráfico, para empezar, eliminando los grises, ¿quizá por tener más confianza en el dibujo?**

LD: Eran innecesarios. Vi que no me hacían falta; probé con grises, pero no aportaban nada, así que no vi motivo para meterlos.

**T: El dibujo en esta obra era más crudo, más áspero, más despiadado que en otras. Bernard es un héroe crepuscular protago-**

**nista de una historia trágica. El tebeo destila cierta amargura. ¿Es una especie de lamento autobiográfico por el tiempo perdido?**

LD: Volvemos a lo de siempre. No hay más paraísos que los perdidos. Vuelve a ser simbólico. El tema del niño que representa la inocencia y la muerte, la pureza. La historia es una añoranza. Es puramente simbólica hasta puntos en los que yo no soy consciente. Eso es lo bueno, trabajar con símbolos sin darte cuenta. Es mucho más espontáneo.

**T: Tu última obra, Antoine de las Tormentas, sigue un esquema muy parecido. Como en Atravesado..., estamos ante un esquema circular que recurre a las constantes comunes en toda tu obra: la infancia, los sueños y la muerte. Has madurado en todos los niveles y cuentas una historia mucho más humana de lo que nunca te habías permitido. Mientras que en Atravesado... hablas de los últimos días del personaje, a Antoine le concedes la iniciación, crecer ante los ojos de los lectores. Con esto amplias la posibilidad de que el lector sienta una mayor cercanía por el personaje. Esto hace que las obras parezcan complementarias. Al final del álbum, Antoine podría ser el Bernard que parte para la guerra en Atravesado... Por fin hemos visto, no sólo su infancia y su madurez, sino cómo se convierte en quien es.**

LD: Se complementen totalmente. Antes de hacer Antoine de las Tormentas veía Vanidad, La Tierra... y Atravesado... como una trilogía, y ahora me doy cuenta de que éste también debería estar dentro. Por eso digo que mis historias se completan cuando otro las lee; no se me había ocurrido.
[*En este momento, Raquel Alzate, presente durante toda la charla, hace una intervención:*
RA: Yo alguna vez he dicho que tu obra anterior parecía, en cierto modo, una apología de la muerte. Los tres álbumes parecían una renuncia; librarse del entorno mundano para hablar del mundo de las abstracciones. Estamos acostumbrados en la Literatura occidental a que casi todas las aventuras sean iniciáticas; tenemos al chico que aprende o al hombre que aprende, personajes activos ante la vida, nunca pasivos. Casi todas las historias son de recoger, nunca de ir dejando. Las tres que hiciste tú seguidas eran viajes de abandono. Es comprensible que a la gente le cueste identificarse con un personaje que está renunciando todo el cómic hasta que al final se muere, porque casi nadie quiere empezar abandonando. Este último álbum me ha parecido todo lo contrario; partiendo de que en los otros habías vuelto a la imaginación, éste es al revés, un viaje desde el mundo materno de la imaginación hacia el mundo otra vez para redescubrirlo. Los otros álbumes son trágicos de otra manera. Éste, en realidad, es más amargo porque el personaje se va encontrando con la cruda realidad].

**T: Bernard, en Atravesado... es un personaje que, resignado, asume su inminente muerte. En Vanidad el duelo**

**final es escalofriante, ya que a ninguno de los dos les importa demasiado morir. Sin embargo, Antoine es tu primer protagonista que no quiere morir, y por eso resulta sorprendente.**

LD: Tenéis toda la razón, ésta fue una historia en la que yo me quedaba clavado en la misma página, no iba hacia adelante; tenía claro el final pero no podía llegar a él, lo reescribí cuatro o cinco veces y no conseguía avanzar. Nunca había trabajado de esta forma escribiendo una historia. Me ha costado más que ninguna.

**T: Por primera vez la ausencia de grises está buscada desde el principio, lo que hace que juegues hábilmente con sombras y claroscuros. Aun así, se echa en falta el color. ¿No se te ocurrió o lo querías en blanco y negro desnudo?**

LD: Bueno, lo del negro era para que la página fuera más compacta. Yo creo que esta forma de dibujar viene muy bien para lo que quería contar. Seguramente, la comunión entre guión y dibujo es la más lograda hasta ahora, porque el guión gana al estar más resuelto el dibujo. Por otro lado, sí es cierto que con color hubiera ganado, aunque posiblemente es el tebeo que menos lo necesita de cuantos he hecho.

**T: En realidad no sólo has tardado más por ser un álbum de mayor extensión, sino que hay mucho más trabajo en todos los niveles. ¿Ha sido para ti un álbum más o buscabas algo especial?¿Hay más de ti en esta historia?**

LD: Cada vez meto más de mí mismo; y puede chocar porque es un tebeo de época, pero me estoy dando cuenta de lo poco que tiene que ver el contexto histórico. Las historias cada vez son más personales y con el paso del tiempo me da menos vergüenza contar cosas vivenciales. Aunque todos los personajes tienen mucho de mí, Antoine es el que más. Por otro lado, yo nunca veo mis tebeos como una historia más, sino como un apoyo extra a lo que siempre cuento. Hay una idea latente en todo lo que escribo, siempre tengo las mismas obsesiones, y lo que aporto es otro punto de vista para que el lector tenga una idea global.

**T: Bueno, la verdad es que tus tebeos no son de género aunque lo parezcan. Tú no haces "cómic histórico"...**

LD: Aunque hable de alquimistas, paleontólogos, sirvientes o trovadores, siempre está mi historia por delante. Creo que es difícil ver una historieta de piratería tan rara como

EN LA CUERDA FLOJA.
QUIZÁS AHORA, EL POLVO DEL CAMINO Y LA SED DE CONVERSACIÓN ALGUNA VEZ HAYAN CALMADO TUS PASOS...
...POR LAS ALEGRES FERIAS QUE EN LA VILLA DE CHAPARC SE ORGANIZAN EN TIEMPO DE SOLSTICIOS.
SÍ, ASÍ ES, RECONOCERÁS AL INSTANTE LA HISTORIA DE MIS TÍAS EL PONAMBULISTA, QUE HOY VENGO A CONTAR...
...TAL Y COMO A MÍ ME LA RELATARON OTROS PEREGRINOS QUE CON LAS MISMAS PALABRAS, TAMBIÉN LA ESCUCHARON EN SU DÍA.
LAS... LAS AÑAÑAS AMIGOS MÍOS, AUNQUE NO LO CREÁIS SON ANIMALES NOBLES.
LAS HAY DE MAR.
YO LAS HE VISTO CERCA DE LA COSTA PIRATEANDO. AL IGUAL QUE YO, DE ENTRE HEBRAS QUE FABRICAN CON SUSTANCIA DE CONCHA DE MAR.

Antoine de las Tormentas. Es inevitable; trabajo desde donde estoy, donde he vivido y sobre lo que siento. Pero me parece muy divertido jugar con piratería, con guerreros medievales... Me ayuda a engañarme a mí mismo haciendo que lo que pongo de mí en la historia quede difuminado por la distancia.

**T: Ahora que gozas de cierto estatus gracias a tu éxito de crítica y de público, tienes más libertad en cuanto a que, hagas el álbum que hagas, se publique. ¿Cómo te hace sentir?**

LD: Cada vez estoy más asustado. Ahora tengo más posibilidades de publicación, pero también más responsabilidades. Me preocupa no estar a la altura de las expectativas, me esfuerzo siempre todo lo que puedo. Además, me suelo exigir a mí mismo hacer siempre una historieta mejor que la anterior, lo cual es un reto muy duro. A mí me impone mucho mi público, porque tengo respeto hacia la gente que compra mi obra.

**"Las historias cada vez son más personales y con el paso del tiempo me da menos vergüenza contar cosas vivenciales."**

Se han gastado 12 € en un tebeo y quiero que se queden contentos de haberlos pagado. Y para mí eso es un reto importantísimo.

**T: Hay mucha gente en el mundillo que afirma que aunque los hagan, pasan de los tebeos, que no les interesan, etc. ¿Eres lector de tebeos? ¿Compras algo? ¿Lees algo?**

LD: Hay que ser imbécil para dedicarte al tebeo y decir que no te importa. Eso sólo lo puede decir un imbécil [risas]. A mí me encantan los tebeos, siempre los he comprado y leído como aficionado. Este año ha sido una alegría encontrarme varias cosas de Corben, que no sabía lo que había sido de él. Me encantan Neil Gaiman y Alan Moore. Me interesan bastante más las historias, pero hay dibujantes como Mattotti o Comés que son fabulosos. Lewis Trondheim me gusta también, algunas cosas de Burns, y Daniel Clowes, que es impresionante. A Spiderman le he perdido la pista.
En autores españoles me parece muy interesante Santiago Valenzuela; es un tío muy honesto que se toma muy en serio su trabajo. También me gusta mucho Miguel Brieva; y Paco Alcázar, que es un gran guionista. Últimamente he disfrutado mucho con un tebeo americano, Malas Ventas. Siempre hay algún buen cómic por ahí...

**T: Proyectos futuros: ¿hay algo que estés preparando?, ¿cómo está lo de tu entrada en el mercado europeo?**

LD: Me has comentado lo del color antes, y la verdad es que tengo mucha ilusión en hacer un álbum así. Es como cuando me llevé la alegría con Vanidad de hacer una obra larga. Ahora me apetece sacar uno a color porque nunca lo he hecho. Acabo de escribir el guión para una historia de 56 páginas a color; para Astiberri, será mi primer álbum de estas características y es un desafío que me apetece; de hecho, voy a hacer que el color sea imprescindible en la historia. El guión sería imposible de entender sin color.
En cuanto al extranjero, sólo hay castillos en el aire todavía. Están interesados editores franceses, portugueses, italianos y alemanes, pero no tengo nada firmado todavía. Sin embargo, creo que es inevitable que acabe publicando fuera tarde o temprano. Mi dibujo a veces cuesta, pero estoy convencido que una vez que consiga entrar en el mercado, gustará; probablemente allí más que aquí.

**T: Por último, has tenido muchas facetas en tu trayectoria artística; dibujante, escritor, músico... ¿Hay algo que te apetezca hacer fuera del Cómic?**

LD: Me encantaría hacer cine. Sólo escribir un guión; que lo dirija alguien capacitado. Hay un momento en el que uno tiene que decantarse por algo y dedicarse a ello en cuerpo y alma. En su momento opté por el tebeo, pero ahora podría tocar la guitarra mucho mejor de lo que lo hago. Si no hubiese hecho tebeos hubiera hecho cualquier otra cosa. Elegí esto y, aunque tuviese que dedicarme a trabajar en algo totalmente ajeno, en mis ratos libres seguiría con ello. Será un "hobby" o un medio de vida, pero lo haré siempre.

## ESPAÑA

El hecho de que el portal más popular sobre cómics, Dreamers, fuera "hackeado" a principios de junio por algún individuo sin nada mejor en lo que emplear su tiempo, propició un curioso peregrinaje de sus visitantes habituales hacia páginas que hablasen sobre cómics de modo directo o tangencial. Pese al indudable daño causado por el desaprensivo pirata informático, pasar unos días sin Dreamers sirvió para que muchos pudiéramos valorar en su justa medida lo duro que sería vivir sin muchas de las páginas y foros contenidos en el portal creado por Nacho Carmona, y nos permitió fijarnos en el cada vez más pujante mundo de las "weblogs", especie de diarios personales en los que un "internauta" decide volcar opiniones sobre lo que le viene en gana y sobre las que el lector puede dejar también su opinión.

Dentro del mundo del cómic español, cabe destacar (tanto por la cantidad como por la calidad de sus textos) www.lacarceldepapel.com, de Álvaro Pons, así como la reciente http://crisei.blogalia.com/ de Rafael Marín. Fuera de nuestras fronteras, el fenómeno también prolifera a ritmo vertiginoso, y cabría destacar http://www.houseoffun.com/athome /ejournal.html, de Evan Dorkin o http://peterdavid.malibulist.com/ de Peter David (muy de moda ahora que la película de Hulk está en las carteleras de medio mundo), por poner tan sólo un par de ejemplos.

Alí Lmrabet, director de dos publicaciones satíricas marroquíes, fue condenado el 17 de junio a 12 meses de cárcel por la publicación de varios dibujos humorísticos que parodiaban aspectos de la monarquía y política de su país. En España diversos medios se han hecho eco de la noticia, con varios artículos y hasta un editorial por parte de El Mundo (18 de junio) y una doble página a color en El País (26 de junio). En todos ellos primaba la figura de Alí como director y articulista, relegando la de dibujante a un segundo plano, pese a que es la que ha propiciado la condena. Probablemente, el hecho de que la relación entre el régimen alauita y la España de Aznar no pasa por uno de sus mejores momentos, haya sido el principal detonante de esta movilización de medios periodísticos en su apoyo (con la edición de un recopilatorio de sus mejores artículos, titulado Mañana), pero el hecho es que, mientras que todo esto ocurre, Alí se halla sumido en una huelga de hambre que amenaza con acabar con su vida. Desde Trama queremos apoyar a un humorista gráfico condenado por hacer humor, y os animamos a que adquiráis el libro, editado por Península. Por desgracia, su caso, aunque paradigmático, no es el único: Nqobile Nyathi, editor del Daily News de Zimbabue, ha sido detenido porque su periódico publicó un dibujo de humor de un partido de la oposición. Parece que el Humor o la Sátira y el Poder no hacen buenas migas.

Y siguiendo con el tema de la censura, en nuestro país, Todas Putas ha logrado ser editado en edición de bolsillo (Colección Debolsillo, precisamente), con lo que quedan claras las diferencias entre el Primer y Tercer Mundo, por mucho que a veces nos cueste distinguirlas.

Syldavia
Comics
TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano...)
Novedades, colecciones, segundamano, novedades, magic, coleccionables Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...
¡¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!!!
C/ Trafalgar 16 (junto a la plaza Olavide)
Tel Fax 91 446 74 52
Syldavia_comic@terra.es

Tras el notable éxito cosechado por la iniciativa de El Mundo, el Grupo Correo/Prensa Española se lanza a explotar lo que parece un lucrativo nicho comercial, con la publicación de una selección del catálogo de Ediciones B (Mortadelo, Superlópez, Zipi y Zape, Capitán Trueno...) en grapa y a 0'75 euros en sus diarios provinciales, y la colección de Tin Tin a 4 euros el volumen junto a su diario de tirada nacional: El ABC.

¿Nos sorprenderá El País con una selección de historietas algo más arriesgada? En fin, soñar no cuesta nada.

www.laguiadelcomic.com ha cambiado su maqueta: una excusa tan buena como cualquier otra para visitar una de las más interesantes páginas de crítica e información sobre la historieta de nuestro pais.

Planeta DeAgostini ha desvelado sus planes para el segundo semestre de este año en el sello World Comics. Éstas son algunas de las novedades más destacables:

Planetary/JLA: Terra occulta y The Authority: Tierra Quemada. Dos números especiales de dos series de culto.

Stormwatch: El fin de una era y Gen 13: Así acaba la historia, son los tomos con los que se completa la edición de las series homónimas.

Point Blank y Black Sun son las dos miniseries con las que debuta la línea Eye of the Storm, teóricamente dirigida a un público más adulto. Leave it To Chance, el tercer libro de Powers (Muertes Insignificantes), y Bastard Samurai son los tomos más interesantes de

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com
Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com Consultas Tfno: 93 436 3037

Image a los que acompañará una maxiserie de 9 episodios de Noble Causes y Out There, con los números que restan hasta terminar la serie. Para el salón del Manga se espera un nuevo libro de Usagi Yojimbo: Cabra solitaria y su hijo.

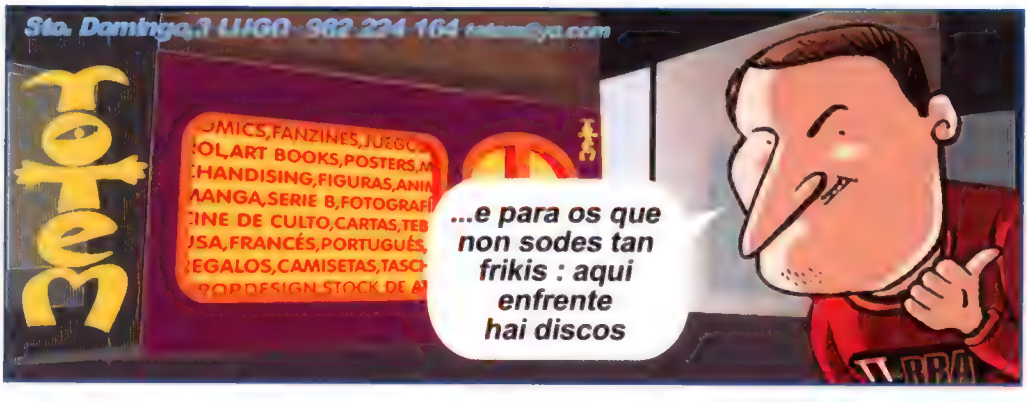
Del 4 al 13 de Julio se celebró un año más la Semana Negra en Gijón. Cita ineludible para los amantes de la literatura negra, la historieta y la cultura en general, este año contó con la presencia de la gente de Fantagraphics, representada por Gary Groth y cuatro de sus más carismaticos autores:Chris Ware, Charles Burns, Joe Sacco y Jessica Abel. Esta última,

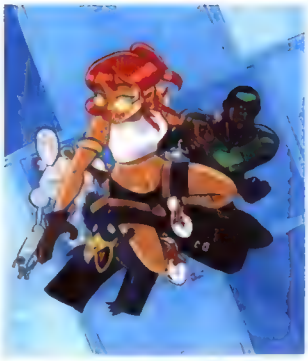
a la que La Señorita Parissi editará en breve su excelente Mirror Window, resultó ser una amena conversadora a la que todo el mundo pudo entender gracias a su notable dominio de la lengua de Cervantes. Cuando se redactaban estas líneas aún no había hecho acto de presencia Millar o Delano (aunque se les esperaba en breve), pero sí otros muchos como Carlos Giménez, Abulí, Prado (este último en calidad de representante del colectivo Chapapote, integrado en el movimiento Nunca Mais, que dieron una interesante charla el Sábado 5 sobre un tema que algunos quieren que se olvide demasiado pronto).

En definitiva, un año más El Evento Cultural del Verano fue un completo exito gracias al buen hacer de Paco Ignacio Taibo II, Angel de la Calle y su excelente grupo de colaboradores.

Viñetas desde O Atlantico, el Salón del Cómic de A Coruña, tiene confirmados como invitados a Manel Fontdevila, Guarnido y Canales, José Carlos Fernandes, Stuart Immonem, José Luis Munuera y Sergio García. Un car-

NEWTON
RIERA ALTA, 8 . 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63





tel de lujo para un Salón indispensable.

La Jornadas de Avilés también siguen su curso, y la lista de invitados es cada vez más nutrida: Azzarello, Kitson, Kaluta, Crisse, Giardino, Fegredo, Prado, Santos, Marcos Martín, Maroto, Terry Dodson, DeMatteis o Mark Buckinham se pasarán por la localidad asturiana en septiembre. ¿Ya estás reservando habitación?

Las Jornadas de Cómic de Cangas, que se celebrarán del 21 al 26 de julio, contarán con la presencia de Carlos Pacheco y David López, entre otros autores invitados. Gene Ha ha sido el autor del espectacular cartel con el que las jornadas se anuncian.

## PREMIOS DIARIO DE AVISOS

Como cada año, la página sobre historieta de Manuel Darias en el periódico canario Diario de Avisos, da a conocer sus prestigiosos premios:

Guión realista: Jorge Zentner
Dibujo realista: Rubén Pellejero
Guión humor: Julius
Dibujo Humor: Sergio Aragonés
Revista del año: Tos
Editor del año: Astiberri
Mejor labor en pro de la historieta: Paco Baena
Mejor comentarista: Pedro Porcel
Totalidad obra humor: Íñigo
Totalidad obra realista: Antonio Bernal

### obituario

Esta vez no ha sido uno, sino cuatro los autores los que nos han dejado. Un mes negro sin duda para la historieta:

Georges Pichard, nacido en París en 1920, cultivó el género erótico con notable éxito gracias a su personal trazo. Su personaje más emblemático tal vez sea la voluptuosa Paulette, un clásico de los primeros años 70 un tanto olvidado por los lectores de hoy en día, pero que conserva intacta gran parte de las virtudes que lo popularizaron en su tiempo.

Serafín (Serafín Rojo Caamaño), nacido en Madrid en 1926, fue uno de los más ilustres colaboradores de la histórica revista de humor La Codorniz y se prodigó por varias revistas de la Editora Valenciana (especialmente Jaimito), donde dio muestras de una extraordinaria habilidad para el humor destinado a todos los públicos.

Martínez Osete (Juan Alejandro Martínez Osete), nacido en Murcia en 1921, fue uno de esos trabajadores de la historieta cuya labor a la sombra de otros creadores (fue entintador de Ambros, Pardo o Iranzo; series como Capitán Trueno, Jabato o El Capitán Coraje, y negro de Ibáñez en historietas protagonizadas por varios de sus personajes), no impidió que tuviera una carrera propia tanto en historieta de dibujo realista (Rin Tin tin, Capitán Trueno, Joyas Literarias Juveniles como Quo Vadis) y de humor (Durand y Dupond).

Dante Quinterno, nacido en Buenos Aires el 26 de octubre de 1909, hizo su debut profesional como dibujante con la tira Pan y truco (1925), publicada en "El Suplemento". Al año siguiente publica Don Fermín en "El Mundo". En 1928, en el diario "Crítica", y como personaje secundario de la tira Aventuras de Don Gil Contento, apareció por primera vez Patoruzú, su personaje más popular y una auténtica institución en Argentina. Su temprana incursión en el cine de animación, creando el primer dibujo animado argentino a color, le otorga también un notable lugar entre los pioneros del séptimo arte.

Buenos Días, Mr. Day/ Buenas Noches Mr. Night es el número 1 y 2 de Habitaciones Mínimas, un agradable "microfanzine" que podréis encontrar (o no) en vuestras librerías especializadas, pero que también podéis visitar en http://www.habitaciondesordenada.com.

Chechu se caga de miedo es un precioso proyecto autoeditado por De Carlos Areces (Cärlos),

El Hombre de Asero tiene una nueva misión...
Un segundo y diez décimas..
¡No está mal!
El cliente ha quedado tan contento que hasta quería darme una propinilla
Desde que el Hombre de Asero trabaja para FREAKS somos los más rápidos de España!!!
Venta por Correo. Tel:932658005
Alt Bei 10,BCN, FREAKS@inicia.es

colaborador de Frenzy, "fanzine" nominado para la edición 2003 de los Premios del Salón de Barcelona. Su corta tirada hace que debas preguntar por él a tu librero, pero se trata de una de esas "delicatessen" que vale la pena buscar porque vale más de lo que cuesta.

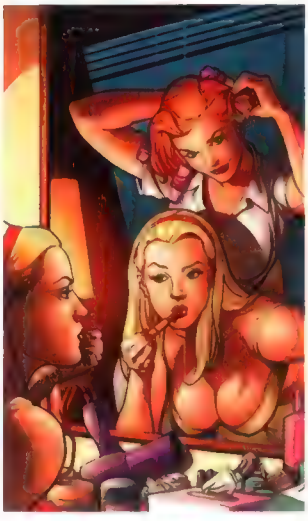
## USA

El número 1 de ventas en mayo no ha sido Batman sino Lobezno, gracias a su nueva serie regular a cargo de Rucka y Robertson. Una relativa sorpresa que no altera demasiado el mapa editorial, en todo caso.

Mark Waid ha sido despedido de Los Cuatro Fantásticos, y, aunque se rumoreaba que Bill Jemas iba a ser quien le sustituyese al frente de la Primera Familia del Universo Marvel, finalmente será un desconocido con nombre de seudónimo cutre quien se encargue de reemplazarle: Roberto Francisco Aguirre Sacasa.

The Hulk ha sido un moderado fracaso en los EE. UU. (algo mas de 60 millones de dólares), lo cual no significa que no vaya a llegar a los 100 millones de dólares, sino que no ha sido tan rompetaquillas como Spiderman o los X-Men. Tras conocerse los resultados de la primera semana, las acciones de Marvel cayeron en picado, y muchos se temen que lo que prometía ser una máquina imparable de franquicias se quede en una moda pasajera.

A raíz de estos vaivenes en la cotización, se han disparado los rumores acerca del futuro de Marvel, hablándose incluso de que ésta podría comprar Artisan y ser ella la encargada de rodar (y, de paso, forrarse con ellos) los filmes protagonizados por héroes Marvel.



Según se deduce de la información filtrada, el controvertido y gran secreto de Trouble parece ser la revelación de que Peter Parker sería realmente el hijo de la tía May y no su sobrino.

Hablando de Peter Parker, parece que The Spectacular

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

Spiderman pierde a su guionista, ya que Jenkins abandonará el recién estrenado título en breve, teóricamente para dedicarse a un proyecto especial que requerirá todas sus energías.

### dc

Cuando leas estas páginas, estará a punto de debutar la serie de animación de los Teen Titans (el día 19, para ser exactos), de cuyo éxito dependerán buena parte de los futuros proyectos de adaptación de personajes de DC al dibujo animado.

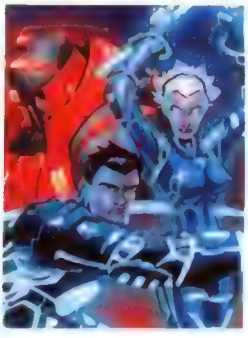
Warren Ellis y Chris Sprouse preparan una miniserie de seis números titulada Oceans. Si tenemos en cuenta que Sprouse es un dibujante lento y que llevaba varios años dedicado en exclusiva a Tom Strong, ¿significa esto que el fin de Tom Strong y el resto del Universo ABC está cerca?

Parece que DC podría estar preparando una línea de cómics de ciencia ficción no superheroica. Steve Gerber y John Lewis suenan como algunos de los escritores implicados. Esperemos que la empresa se salde con más éxito que el cosechado por Helix, el anterior intento por reintroducir la SF en el mercado del cómic.

La nueva serie de Plastic Man, dibujada por Kyle Baker, no acreditará a Jack Cole como su creador. La razón: no están legalmente obligados a ello, al contrario que con Superman, Wonder Woman o Batman.

### Independientes

Por si alguien lo dudaba, Fantagraphics ha superado airosa su crisis tras el angustioso llamamiento del que nos hacíamos eco el mes pasado. Atrás quedan libreros cabreados por lo que bien podría considerarse competencia desleal (lo que Fantagraphics ha vendido es lo que ellos dejarán de ingresar) y una sensación de preocupante endeblez y hasta infantilismo en el funcionamiento de algunas editoriales.



Tron podría ser relanzado por Disney a través de 88 MPH Studios, mediante la creación de un cómic y un videojuego. La idea es que Jet Bradley, hijo de Alan Bradley (protagonista del filme original), sería el encargado de explorar el Universo Tron.

Scott McCloud lanza su último proyecto "online": The Right

INFERNO COMICS
Cómics, Manga, Anime, B.S.O. de Anime, Merchandising, Figuras de importación, juegos de rol, wargames...
AVDA DE JAIME I, 42
03500 Benidorm, Alicante
Tlfno: 965 863 360

KRYPTON
Tel/Fax: 963 956 585
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

Number, en una modalidad llamada micropagos, según la cual cada capitulo colgado en la red le costará al lector 0,25 dólares, pudiendo ser elido durante 180 días hasta que caduque. Para más información: http://www.scottmccloud.com/.

Peter David anuncia una miniserie de seis números para Dreamweave junto a Leonard Kirk y Robin Riggs, que se titularía Glory B.

Ya se conoce quien ilustrará los guiones de Kurt Busiek para la nueva serie regular de Conan: Cary Nord.

Tras el notable éxito cosechado por The Castaways, Wolmar y Callejo vuelven a la carga con un nuevo proyecto aún en desarrollo, Bluesman, que se prevé que dure unas 120 páginas. Ya estamos impacientes.

## EUROPA

Para los incondicionales de Dupuy y Berberian que no pueden esperar al nuevo álbum en castellano, una buena noticia: se está prepublicando el sexto álbum del Señor Jean en la página web de su nueva editorial www.dupuis.com

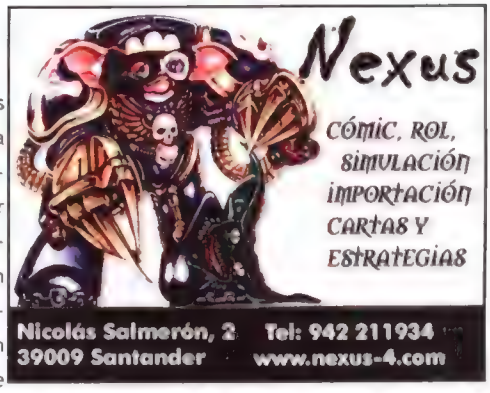
Sillage Poukram es una nueva serie de álbumes derivada de la exitosa "Estela" (publicada en castellano por Norma. La particularidad es que la protagonista de la serie es la misma... pero en su etapa infantil. Además el dibujante es el magnifico José Luis Munuera, otro de los españoles que ya ha triunfado en Frnacia.

l'Outremangeur es un álbum, obra de Ferrandez y Benacquista con algunos años en la espalda (premio Goscinny 1999). La noticia es que se reedita aprovechando la película que sobre el mismo se ha rodado y cuyo protagonista es ni más ni menos que el controvertido futbolista Eric Cantona, reconvertido en actor desde hace algún tempo y convenientemente engordado para la ocasión.

Tras la reedición del ya clásico "Exterminador 17", el guionista Jean-Pierre Dionnet, ha decidido continuar con el personaje en una trilogía que comienza con el álbum titulado "La alianza", eso sí, como era de imaginar Bilal no se encargará del dibujo, que quedará en manos de Igor Baranko

El festival de Sierre, el más importante de Suiza, ha premiado a Artic Nation, de Guarnido y Díaz Canales, como la mejor obra del año.

Y el mes que viene... Rapaces IV, en muy poco tiempo Marini se ha convertido en uno de los autores con más fans en nuestro pais, seguro que lo vemos pronto en castellano.





Putas h a logra- do ser edita- do en e d i - c i ó n d e bolsillo (Colección Debolsillo, pre- cisamente), con lo que quedan claras las diferencias entre el Primer y Tercer Mundo, por mucho

Y siguiendo con el tema de la censura, en nuestro país, Todas


**www.NormaSabadell.com**

*Tienda:*
**NORMA COMICS SABADELL**
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
93 745 12 52
info@normasabadell.com

*Venta por Correo:*
**NORMASABADELL.COM**
Sant Antoni, 21 - 1º
08201 Sabadell
93 727 17 96
cliente@normasabadell.com

**Boletín semanal de novedades: normasabadell-subscribe@yahoogroups.com**
**Y tambien en tu movil (WAP): http://www.normasabadell.com/wap/index.wml**

**COMPRA VENTA DE COMICS, LIBROS, VINILOS, Cds y DVDs**

**C/ Gregorio de la Revilla, 33 - 48010 BILBAO**
**Tel: 94 42155 46 - *e-mail: zincomics@yahoo.es***

# RICHARD CORBEN

## UN GRANJERO TÍMIDO

**Creador de mundos extraños, criaturas monstruosamente humanas, mujeres imposibles y freudianas, héroes sin pelo luchando en soledad contra las dificultades, viajes temporales, violencia plástica... Todo esto y mucho más es Corben. Si tu primer contacto con este estadounidense son sus recientemente publicadas series sobre los Alien, La Masa, Hellblazer o Cage, este artículo te servirá para conocer un poco la extensa obra que este autor de 63 años tiene a sus anchas espaldas. Si eres de los que acabaste saturado de Corben en los 80, tal vez le redescubras y puedas encontrarte con un buen autor, de quien hemos podido ver sus obras con cuentagotas en los últimos tiempos. Iñaki Gutiérrez**

Richard Vance Corben nace en el agrícola pueblo de Anderson, en el estado de Misuri, el 1 de octubre de 1940. Tras un desafortunado desastre familiar al quemarse la granja, se muda a otro pueblo, Sunflower, esta vez en Kansas, donde descubre el mundo de los tebeos. Dibuja pequeñas historietas desde antes de los 10 años, protagonizadas por su perro Trail, al que le hace enfrentarse a todos los horrores que se le ocurrían al travieso Rich. Continúa copiando personajes de la Disney. Después llegarán Superman y Alley Oop. Más tarde, descubriría los cómics de la EC Comics. Entre sus influencias de aquella época cita a Wally Wood, Jack Davis, Graham Ingels, John Severin y Reed Crandall, entre otros. Aquí podemos encontrar el tipo de historias que le marcarán a la hora

Primer personaje de Corben: su perro

de desarrollar él las suyas propias. Muchos de estos autores desaparecieron tras el célebre y lamentable episodio protagonizado por Frederic Wertham y su Seducción del inocente. A estas alturas, Corben ya había encontrado a sus definitivos dibujantes favoritos, a los que seguía con fervor: Will Eisner, Frank Frazzetta, Harvey Kurtzman, Neal Adams, Alex Toth y Jim Steranko.

En su adolescencia, el tímido y retraído Richard, junto a su familia, se traslada a Kansas City, donde comienza a estudiar arte en la Kansas City Art Institute (allí conoce a Dona, su futura esposa), orientándose más tarde hacia las técnicas de animación.

Gracias a un corto de animación hecho artesanalmente durante un verano, titulado Los trabajos de Hércules, consigue trabajo en la Calvin Communications, la sección de publicidad corporativa y animación de un conglomerado industrial. Durante casi una década, desde 1963 a 1972, hará cosas como animar gráficos de baremos, mapas regionales o el funcionamiento de tractores oruga, mientras en sus horas libres dará rienda suelta a sus otras inquietudes, como veremos más adelante.

## "UNDERGROUND": CONTRASTES EN BLANCO Y NEGRO

Paralelamente a su trabajo en la Calvin y tras haber servido en el Ejército durante seis meses (lo que constituye "una prueba de resistencia", en palabras de Corben), acaba sus estudios universitarios en Arte en 1965.

También comienza a participar en numerosos "fanzines" con múltiples pseudónimos (Harvey Sea, Gore, RVC, Corbou, Darvc); su primera obra vendida fue una ilustración al óleo, que fue portada de la revista "Fantasy and Science-Fiction Magazine", en septiembre de 1967. Sus primeras historietas son Monsters rule y The Lure of the Tower ('Imperio de monstruos' y 'El cebo de la torre', respectivamente), para el "fanzine" Voice of Comicdom, en junio de 1968. En ella ya tenemos varias de las constantes (u obsesiones) que en años venideros desarrollará hasta la extenuación: mujeres turgentes de aviesas intenciones, héroes hercúleos y primitivos, monstruos, mundos de pesadilla..., todo ello servido en unos dibujos aún primitivos pero en los que ya se aprecia su interés en la búsqueda de los volúmenes corporales y en una iluminación contrastada. En los dos números siguientes aparecerá Rowlf (con guión de Corben y bajo el pseudónimo Harvey Sea, en 1971), su primera obra importante, hoy ya un clásico. En ella nos narra la historia de la fidelidad de Rowlf (un perro pastor alemán) a su dueña, raptada por unos demonios militarizados. "Gracias" a un hechizo fallido, Rowlf es convertido en un ser a medio camino entre un perro y un hombre. Así transformado parte en busca de su amada dueña. De ritmo trepidante, de concepción muy cinematográfica, es una de las mejores obras de Corben de esta etapa de aprendizaje. Originalmente en un poderoso blanco y negro, Corben la recolorearía muchos años después, lo que sirve para que aún nos guste más la versión original. En España se editó en 1976 por Producciones Editoriales, en rústica con grapa; hoy día pieza codiciada de coleccionismo.

Primera historieta publicada

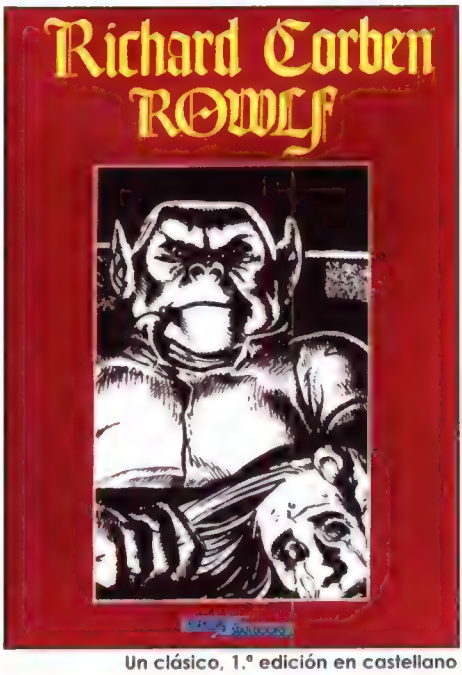
De la misma época son Los Manuscritos de la Plaga, obra de 1969 que trata de un proceso por brujería en 1563 y de la epidemia de peste que asoló la zona. Mezcla de dibujos y texto, constituye el primer intento de "comic book", en 2 entregas, de Corben; con guión de Dennis Cunningham y editado bajo la cabecera de Weirdom Illustrated. Reeditado y ampliado en sucesivas ocasiones, la última versión data de 1986.

Una de las participaciones más importantes de la época es en el "fanzine" Anomaly, dirigido por Jan Strnad, para el que Corben ilustra Brief Encounter at War, en 1972, iniciando una intermitente, longeva y fecunda relación que dura hasta hoy día. Con Strnad firmará alguna de sus mejores obras.

En 1970 se embarca en la aventura de la autoedición de "fanzines", como Fantagor, del que se llegan a publicar hasta 4 números saldándose con un rotundo fracaso económico, a pesar del esfuerzo del autor (portadas a todo color e historias propias, salvo algunas de gente como Herb Arnold).

Aprovechando sus conocimientos de la animación, y con medios muy artesanales y rudimentarios, usando en sus horas libres material de la Calvin, realiza varios cortos en 8 mm, entre los que destaca Neverwhere. Éste será el embrión, junto a una historia publicado en el n.° 2 de una revista llamada Grimwit, en el año 1973, de su posterior archifamosa Den. Con el cortometraje logra

Primeros trabajos a color




Un clásico, 1.ª edición en castellano

diferentes premios internacionales (uno de ellos, el Japan Cultural Society Award, en el Japanese Film Festival). El argumento es muy sencillo: en 15 minutos narra la peripecia de una persona corriente (actor real, un compañero de trabajo) que es atraído a un mundo en otra dimensión donde se transforma en un héroe musculoso, calvo y desnudo (personaje de animación), realizado sobre papel de calco por el propio Richard, a razón de 12 imágenes por segundo, para aproximadamente los 10 minutos de la parte animada. Esto nos da una cifra aproximada de unos 7200 dibujos hechos por nuestro estajanovista animador. A lo largo de su carrera, la inquietud por la animación nunca le abandonará del todo, produciendo diversos mediometrajes y, en la era multimedia, técnicas de animación por ordenador.

Su salto a la profesionalidad en el

campo de la historieta lo constituye su entrada en el circuito de las editoriales "underground". Se produce en 1970, en el n.º 2 de Skull, revista de Gary Arlington, dueño de una librería de San Francisco y editor a tiempo parcial. Éste, en una convención y a la vista del trabajo de Corben en los "fanzines", le enseñó un par de ejemplares de su revista y le dijo: "Aquí es donde deberías estar. ¡Hazme algo!"; la historia de debut se tituló Lame Lem´s Love ('El amor cojo de Lem').

Colabora también en la editorial Ripp OFF Press (creada por Gilbert Shelton, el padre de los Freak Brothers), en cabeceras como Weird Fantasies; o Up from the Deep, en la que apareció Cidopey, en 1971, uno de sus primeros trabajos en color directo. Se reedita Rowlf; incluso, más adelante, en 1979 se reeditará en Heavy Metal. También trabaja en otras editoriales, como Kitchen Sink (Death Rattle) o Last Gasp (Skull, Slow Death o Grim Wit)

La ternura del monstruo

Entre 1970 y 1975 publica en EE. UU. más de 400 páginas. Al final la demanda de aquellos tipos de cómics alejados de los orígenes del "underground" cayó, y Corben tuvo que abrirse a nuevos escenarios.

Gráficamente, además de por su espectacular dominio de la anatomía (que exagera, distorsiona y caricaturiza a su antojo), sus historias destacan por unos contrastes muy acusados de blanco y negro, con grises a base de tramas mecánicas o manuales, y posteriormente con aerógrafo, herramienta de la que llegará a ser un consumado maestro. Se preocupa de dar volumen y profundidad a sus formas y escenarios.

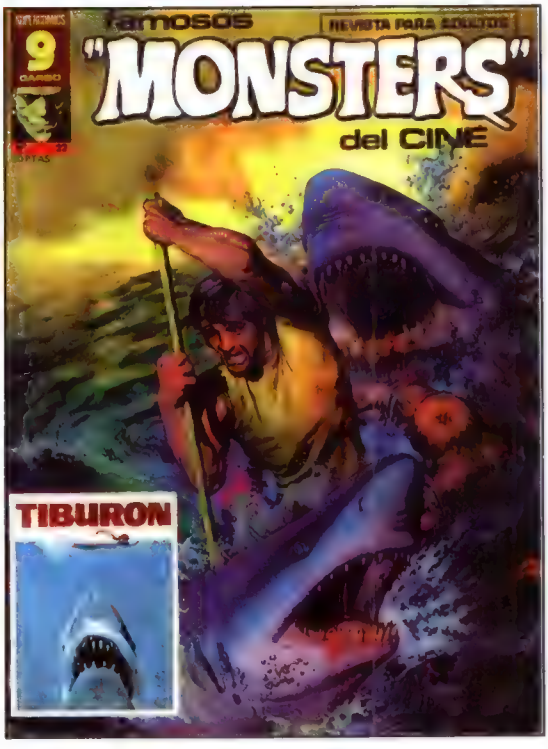
Una de las críticas que se le hacen a Corben durante este periodo es su escasa adhesión al movimiento "underground". Sorprende, por ejemplo, en Cidopey, además del efectista y psicodélico uso del color, el mensaje en contra del consumo de estupefacientes inscrito en la historia, inusual en aquellas revistas. De hecho, si no fuera por la desinhibida muestra de la violencia y la generosa ración de sexo que incluye en sus historias, no es realmente un autor "underground". Da la impresión, más bien, de que esta prensa es el único vehículo en el que puede mostrar su trabajo. Bien es cierto que en gran cantidad de estas obras encontramos reiteradas críticas a la energía nuclear, a la guerra, a las multinacionales, apología del amor libre y la vuelta a la naturaleza, pero eso es algo común a todos los dibujantes de aquella prensa y época, la de la generación que nació en la posguerra, la guerra fría, la época "hippie", Vietnam, etc. En todas las historias de Corben encontramos unas constantes: seres deformados, mutantes o monstruosos, aunque siempre dotados de una gran humanidad y hasta ternura; mundos paralelos, oníricos, extraterrestres o imaginarios; generosas raciones de desnudo; una violencia dinámica, plástica, muy influida por las artes marciales, de las que Corben llegó a ser un competente practicante.

Realmente, nuestro autor se erige en uno de los más dignos continuadores de aquellas historias de la EC, que en su siguiente etapa explotará, beneficiándose además de otra de sus señas de identidad: el color.

## "OVERGROUND": BRILLANTE COLOR

En noviembre de 1970 realiza sus primeros trabajos fuera del Underground, al entrar en las revistas de Warren, concretamente en el Creepy n.° 36. Más tarde aparece también en Eerie y Vampirella. A lo largo de una década se convirtió en una de las firmas más conocidas de la casa, llegando a disfrutar, algo no habitual en aquellas revistas, de una sección propia en color. En concreto, 24 páginas a todo color cada 6 semanas durante 6 meses sin descanso. Su primer trabajo a color es Lycanklutz, parodia al estilo Mad del hombre lobo. En su época Warren, trabaja con multitud de guionistas de la casa, si bien destacan las historias debidas a Bruce Jones, además de sus adaptaciones de relatos de Edgar Allan Poe (entre las que destaca poderosamente El Cuervo). Llega a realizar más de 40 historias para la Warren Publishing, que en España pudimos disfrutar sucesivamente a partir de mediados de los 70, gracias, principalmente, a las revistas de la Editorial Garbo (como Dossier Negro, Vampus, o Famosos Monsters del Cine) y, posteriormente, a las publicaciones de Toutain, básicamente Creepy. Entre sus recordados trabajos, recoloreó el Spirit de Will Eisner, cuando Warren lo reeditó. El viejo maestro le felicitó por carta por el trabajo realizado, y Corben nunca le respondió. Cuando se conocieron, Corben se disculpó: "La verdad es que no pensé que mi trabajo mereciera tus elogios y me quedé tan turbado que no supe qué contestar". Por aquí pudimos disfrutar de dicho trabajo en la edición de Spirit de Garbo allá por 1975.

In Deep (Profundo), uno de sus mejores relatos, en portada




Llega a crear sus propios anfitriones, al estilo de los tebeos de la E.C. o de la Warren -el tío Creepy y demás parentela-, como Gurgy Tate (una narizota que asomaba de una capa arrugada de infinitos pliegues), Fantagor (un jorobado bicéfalo) y Horrilor (una bruja con un cuerpo de escándalo y una cara de espanto). Las influencias de nuestro autor estaban más que claras.

En el aspecto gráfico, experimentó con el color mediante una técnica propia con resultados espectaculares, llegando a ser su "marca de la casa", además de una de las características que le hacen inconfundible entre los aficionados. A partir de dibujos en blanco y negro (blanco y azul) con pincel, plumilla y aerógrafo, realiza él las separaciones de color directamente, creando él los fotolitos para cada color en cuatricromía. Con el tiempo, llegará a abandonar este proceso (dado el tiempo, esfuerzo y concentración que requiere), a pesar de ser prácticamente el único que lo ha llevado a cabo con éxito, acabando por aplicar color directo con una mezcla ecléctica de técnicas.

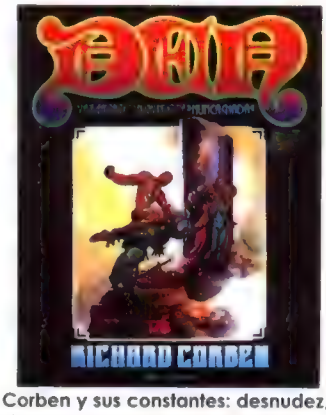
De entre estas historias, ocupan un lugar preferente obras como "Profundo" (con guión de Jones), "Anti-Christmas" (1975, con guión de Gerry Broudeau), "Perdónanos nuestras deudas" y su continuación, "Adiós, sueño americano" (con

guión de Bill Dubay), o "El laberinto" (con guión propio).

En 1974, a sugerencia de Gil Kane, comienza una obra que publicará en 1976 la editorial Morning Star Press: Bloodstar, la adaptación de un popular relato de Robert E. Howard, el creador de Conan, titulado 'El Valle del Gusano' (Valley of the Worm). A pesar de la reticencia inicial de Corben, gracias a la adaptación de John Jakes (American Bicentennial) y los textos y diálogos adicionales de John Pocsin (Starcrown), se embarca en el proyecto. Inicialmente en blanco y negro, y recoloreada en posteriores reediciones, Bloodstar constituye una de sus mejores obras. El argumento no es especialmente original (ya no), pero la historia de un mundo posapocalíptico, de un héroe que se enfrenta a un monstruo inconcebible y se sacrifica para vengar a su pueblo y salvar a su familia, está narrada de tal manera que te atrapa y emociona a partes iguales. Magistral blanco y negro, envolvente color, más contenido que nunca: Corben firma un auténtico clásico.

En 1975 nace en París la revista Metal Hurlant, consecuencia de las inquietudes de Jean Giraud "Moebius", Philippe Druillet y Jean-Pierre Dionnet, núcleo fundacional de Les Humanoïdes Associés. (Por cierto, que ese mismo año nace también Fluide Glacial, del sin par Gotlib; pero ésa es otra historia). En 1977 aparece la revista Heavy Metal, versión estadounidense de la francesa, para la que Corben colabora desde sus inicios, constituyendo el marco idóneo para la aparición (de los números 1 al 17) de su obra más personal, DEN, Neverwhere, creada entre 1973 y 78.

A partir de la historia rumiada desde el corto de animación Neverwhere, nos presenta la peripecia de David Ellis Norman, que se transforma en Den: un lampiño cachas con un miembro viril desproporcionado, en un mundo de fantasía cuyo referente más evidente es el Barsoom de Edgar Rice Burroghs, con algo del mundo de Alicia en el País de las Maravillas, Avalon u Oz, y, eso sí, con mucho sexo. Un mundo plagado de monstruos, dioses antiguos, cultos ancestrales, mujeres neumáticas, símbolos fálicos y colores increíbles. Preguntado repetidamente acerca del tamaño de los genitales de ambos sexos, Corben aduce razones de iconicidad en un primer momento, aunque luego no puede negar sus obsesiones adolescentes. Como explicación a la desnudez y falta de vello púbico de sus personajes, esgrime razones estéticas como que el vello le resulta feo, amorfo y borroso para dibujar; y razones psicológicas como que al dibujar así a sus personajes establece un cierto vínculo con la infancia y su irresponsabilidad respecto de la vida adulta. Incluso aventura que, para él, a mayor nivel evolutivo y perfección, menor cantidad de pelo. En fin, ahí queda.



Corben y sus constantes: desnudez, sin pelo, peleas, mundos extraños...

Que es la obra más personal y querida de Corben, aquella en la que vuelca sus obsesiones y fantasías, lo parece demostrar el hecho de que después de su primera parte nos ofrecería sucesivas continuaciones y derivaciones: Muvovum (Den 2), Hijos del fuego (Den 3), Sueños (Den 4), Elementos (Den 5), Den Saga y hasta Denz, versión desenfadada para Penthouse Comix. Cada continuación, demostrando que Corben es un gran dibujante y narrador en imágenes pero mal guionista, es peor cada vez, a pesar de contar con ayuda de otros guionistas y la colaboración de su hija, Beth, con el color. Con el primer volumen de la serie hubiera sido suficiente.

Dentro de la revista irán apareciendo sucesivamente otras obras, destacando dos de ellas. La primera es The New Adventures of the Arabian Nights (con guión de Jan Strnad, en 1978, en la que narran la última y apócrifa aventura de Simbad el Marino), verdadero festín visual y una de las mejores obras que aparecieron en esta revista. La otra es Mundo Mutante, aparecida entre 1978 y 1979, en la que es ayudado una vez más al guión por Strnad, quien daría coherencia a unas ideas dispersas de Corben, acerca, una vez más, de un mundo posapocalíptico, cuyo protagonista, Dimento, es probablemente el personaje más entrañable surgido de la imaginación del autor.

Emocionante épica. Una obra maestra

Otras producciones fueron las reediciones de Rolwf y Bloodstar -esta última, coloreada para la ocasión-, la citada Den 2 (1983), Doomscult (1983) -un experimento a base de fotografías aerografiadas-, y Bodyssey (1985) -con guión de Simon Revelstroke, con color directo y un acabado más suelto-.

## TRASTAZOS DE TODOS LOS COLORES

Tras Den 2 crea su propia editorial, Fantagor Press, para la que realiza Jeremy Brood en 1982, de soberbia factura y poco estimulante argumento: viajes en el espacio, paradojas temporales, cultos milenarios..., muy rutinariamente tratado.

Reedita obras anteriores y, en 1987 y tras 2 años alejado de los tebeos, publica (con guión de Bruce Jones) la miniserie de 4 "comic books" en blanco y negro: Rip in Time, sobre viajes en el tiempo, dinosaurios y la lucha de un hombre solitario (aunque con compañía femenina) contra la adversidad. De grata lectura, con un dibujo en forma, nos presenta a un Corben intentando adaptarse al mercado y a una nueva generación de lectores. Con Harlan Ellison crea Vic & Blood, miniserie de 2 "comic books" en blanco y negro sobre un mundo posnuclear, protagonizada por un niño y su perro mutante, proyecto en el que trabajaron al menos 5 años y que es, tal vez, lo mejor que produjo bajo su sello, usando para la ocasión un dibujo muy expresionista, sin medios tonos; una especie de depuración de su estilo "underground".

Las cosas no deberían ir muy bien; las

Aventuras trepidantes

ventas no acompañaban y Corben lo intentó de nuevo con Den 3 en 1988 y una secuela de Mundo Mutante: Hijos de Mundo Mutante (1990), una serie de 5 entregas, inicialmente previstas en color (del que sólo gozaron las dos primeras).

Posteriormente, en 1994, publicaría From the Pitt, proyectada como serie de terror en 7 entregas, que se quedó en una cuando se canceló el proyecto. La aventura de Corben como autoeditor de tebeos estaba a punto de acabar, concentrándose en la edición de libros de ilustración y reediciones de material antiguo.

Para otras editoriales produjo, a principios de los 90, Den 4, Den 5 y Den Saga (Heavy Metal), Denz (Penthouse Comix), y diversos trabajos de ilustración, tanto para libros de bolsillo como portadas de revistas.

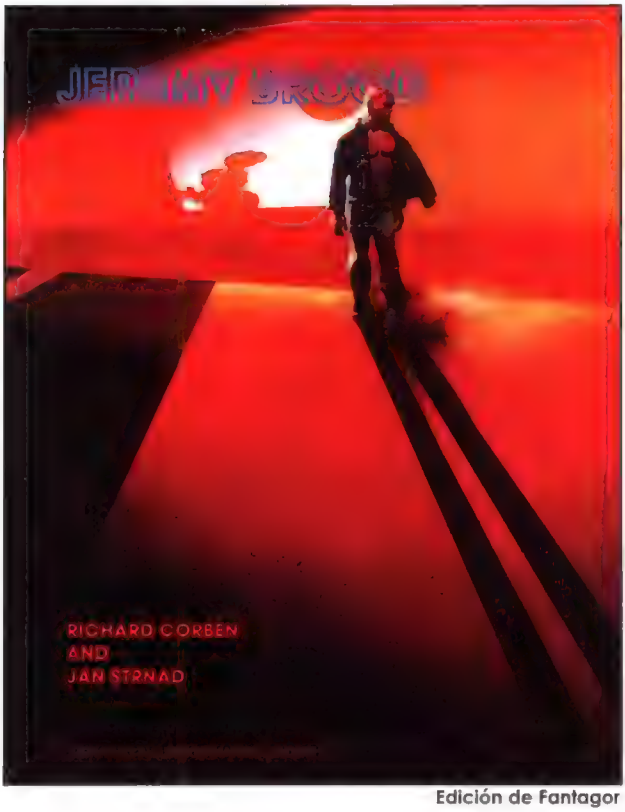
En España está prácticamente publicada toda la obra de Corben de este periodo, bajo el sello de Toutain en su mayoría. A lo largo de los 80, Corben fue uno de los primeros autores-estrella. Cada nueva entrega de material suya era esperada con expectación. La espectacularidad de su puesta en escena, sus colores, la rotundidad de sus formas, sus mundos imaginarios, hacían de Corben un referente en su época. Tal era su popularidad, que en la sin precedentes y fundamental en nuestro país Historia de los Cómics de Toutain, dirigida por Javier Coma, se le dedica un capítulo monográfico, escrito por Dennis Wepman. A finales de los 80 y principios de los 90, Toutain reeditó otra vez gran parte de su obra en la colección Richard Corben. Obras completas que en 13 volúmenes reproducen la colección homónima de Fantagor. Ni que decir tiene que hoy está agotada.

Por desgracia, aunque visualmente sus historias eran tan poderosas como siempre, cada vez eran más flojas, y esto, junto a la saturación a la que llegó su presencia en el exiguo mercado español, hizo que mucha gente se cansara y empezara a denostar a un autor, que, aunque intentó cambiar

de registro e hizo obras interesantes (Vic & Blood), no recuperó el favor del público.

## VUELTA A LA PRIMERA PLANA

Esporádicamente, a partir sobre todo de la segunda mitad de los 90, empezamos a ver a Corben aquí y allá: The Sound Of Thunder (para Ray Bradbury Comics: Topp Comics, 1993), Monster Maker (con guión de Strnad, para Batman Black and White: DC, 1996), un puñado de historias y portadas para Vértigo, DC (como The Survivor, con guión de Revelstroke), para Weird War Tales (1997), Killer Smile (con guión de Revelstroke para Gangland: 1998) o Chica-Lobo comida (con guión de Jones para Flinch: 1999). Otro campo en el que le hemos visto es el de las portadas, como las que hizo para C-23 (1998) o Congo Bill (1999), entre otras. En todos estos trabajos se apreciaba lo mismo: un Corben maduro y en plena forma. Sólo era cuestión de tiempo que apareciera el nombre de Corben asociado a un proyecto de peso para las grandes editoriales de tebeos en Estados Unidos, cosa vista con curiosidad y expectación por muchos aficionados: ¿qué pasaría si Corben dibujara para las grandes?



Edición de Fantagor

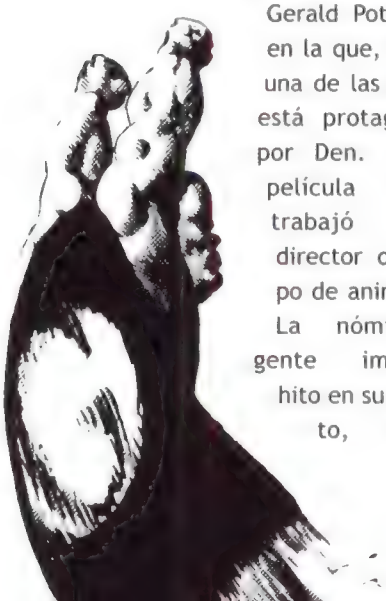
Finalmente, Corben vuelve a estar de plena actualidad gracias a su miniserie Aliens: Alchemy (Dark Horse, 1997, con guión de John Arcudi y color de John Poun), que, aunque a mucha distancia de sus otras recientes creaciones, supone el primer trabajo popular y de envergadura en tiempo.

Las siguientes obras que le hacen estar de actualidad son las tres que ha realizado junto al guionista Brian Azarello para las dos grandes, DC y Marvel: Tiempos difíciles (Hellblazer 146-150, 2000, DC/Vértigo, color de James Sinclair y portadas de Tim Bradstreet), en la que John Constantine es encerrado en una prisión, auténtico infierno terrenal; Startling Stories: Banner (Marvel 2001, color de Studio F), con un Corben a sus anchas, un Hulk más destructor e incontrolable, y un atormentado Bruce Banner más condenado y fatalista que nunca. Probablemente sea el superhéroe que mejor se amolde al dibujo de Corben, y éste lo aprovecha. Por último, Max: Cage (Marvel 2002, color de José Villarrubia), en la que la ambientación y la capacidad de crear un clima asfixiante y denso como el alquitrán lo es todo. Nos quedamos con las ganas de saber cómo hubiera quedado coloreado por el propio Corben. Todas estas series están dignamente publicadas entre nosotros, salvo el sufrido Banner, cuya edición es lamentable.

## OTROS MUNDOS

Además de su ya conocida relación con la animación, para la que ha creado diferentes texturas CGI ('Imágenes generadas por computadora'), usadas en diferentes cortos como Return to Innsmouth (basado en un relato de Lovecraft) y sus tebeos, Corben ha experimentado con otras disciplinas como la escultura, de la que se sirve para realizar bustos y figuras de los principales personajes de sus obras a fin de observar y estudiar sus sombras bajo diferentes iluminaciones. También tiene una dilatada carrera como ilustrador para importantes editoriales de libros de bolsillo como Dell, Doubleday, Ace... usando una mezcla de múltiples técnicas que incluyen óleos, acrílicos, aerógrafos, rotuladores, ceras, pintura diluida sobre acetatos para algunos segundos planos, etc. En los primeros 80 realizó algunas portadas de discos, una de ellas la famosísima del disco Bat Out of Hell, del carnoso y operístico Meat Loaf.

Dentro de la ilustración ha realizado carteles para películas, entre los que destaca el de "Heavy Metal, la película" (1981), dirigida por Gerald Potterton y en la que, además, una de las historias está protagonizada por Den. En esta película también trabajó como director del equipo de animadores. La nómina de gente implicada, hito en su momento, incluye, entre otros, los nombres de Dan O´Bannon, Angus McKie, Bernie Wrightson, Juan Giménez o Howard Chaykin.



Soberbia versión de Hulk

En pocas palabras: estamos ante un autor inquieto, de personalidad muy acusada, con una larga e interesante obra a descubrir, relativamente joven y del que aún podemos esperar grandes cosas. A nada que cuente con proyectos interesantes en los que poder demostrar su sabiduría como el gran narrador que es, lo veremos. Con suerte...

*"Hay que detenerse a pensar en esto: evocar piedad, compasión y simpatía a través de monstruosos y deformes seres mutantes en un mundo de ensueño, es un logro excepcional. [...]*

*En años venideros, cuando al fin este arte ocupe su lugar entre las demás formas del Arte y la Literatura aceptados, me atrevo a predecir que Richard Corben será considerado como uno de los clásicos".*

*Will Eisner*

### TEBEOGRAFÍA BÁSICA

**Hoy, en las librerías:**

**Banner** (Fórum, Planeta-DeAgostini)
**Hellblazer: Tiempos difíciles** (Norma Editorial)
**Max: Cage** (Fórum, Planeta-DeAgostini)
*Las tres con guión de Brian Azzarelo*

**Si quieres buscar:**

**Bloodstar** (Obras completas n. ° 7, Toutain). Historia de Robert E. Howard
**Mundo Mutante** (Obras completas n.° 8, Toutain). Guión de Jan Strnad
**Las Mil y Una Noches** (Ed. Nueva Frontera). Guión de Jan Strnad
**La Caída de la Casa Usher y otras historias de Edgar Allan Poe** (Obras completas n.° 4, Toutain). Adaptación por Richard Margopoulos
**Rowlf** (Producciones editoriales)

# Mike Mignola

## Luces y Sombras

**Mike Mignola pasa por ser uno de los dibujantes más influyentes de los años 90 en el mundo del Cómic. Pese a que su personal estilo ha generado pocos imitadores (desde la copia torpe de Tom Grindemberg hasta la elegante inspiración de Ryan Sook) y que ninguno ha podido instalarse en la industria como su heredero, el creador de Hellboy es uno de los dibujantes más admirados y citados como influencia entre los autores de historietas de todo el mundo. El presente artículo pretende señalar las claves de un autor único a través de un somero repaso a su vida y obra.**

Por Koldo Azpitarte

### OAKLAND, CALIFORNIA, 1960

En el seno de una familia de clase media nace, en 1960, Mike Mignola. Huérfano desde su más tierna infancia, Mike fue el mayor de tres hermanos educados por un padre viudo, lo cual hizo que desde muy jóvenes supieran valerse por sí mismos y crecieran ciertamente unidos. Sus lecturas infantiles se centran en los cómics MARVEL, hasta el punto de que entre los tres hermanos coleccionaban casi todas las series de la editorial dirigida por Stan Lee. DC resultaba más inaccesible para aquellos jóvenes lectores por sus tierras paralelas y demás complicaciones derivadas de su longeva existencia en el mercado.

A pesar de su interés por los cómics como lector, en este periodo de su vida nunca se planteó realmente ser dibujante de historietas. Su principal afición consistía en dibujar monstruos en vez de superhéroes, y en absoluto estaba interesado en contar ninguna historieta con ellos. Su gusto por el género fantástico y de terror viene dado por la lectura en su adolescencia de la obra de Howard, Lovecraft y, sobre todo, Moorcock, de quien se volvió un gran fan tras leer los números 14 y 15 de Conan (en los que aparecía Elric de Melnibone).

Tras años de lecturas en las que el poderoso influjo de Kirby se fue fijando en la mente del joven Mignola, sentando las bases de lo que luego sería una de sus más claras influencias, su afición por los cómics fue declinando con los años hasta

que, un buen día (hacia el final de su época de instituto), dejó de comprarlos. Los últimos autores que lograron hacerle interesarse por la lectura de un cómic fueron Jim Starlin (Warlock) y Paul Gulacy (Shang- Chi).

Tras el instituto y dos años de Junior College en Modesto, en los que trata de copiar infructuosamente a su ilustrador preferido, Bernie Wrightson (cuyo libro A Look Back es referencia inexcusable de estos años), Mignola ingresa en la California College of Arts and Crafts (en su propia Oackland natal), en la que se graduará en la disciplina de Ilustración. Como el propio autor admite, aquélla no fue la más inteligente de las decisiones, ya que si se hubiera graduado en Bellas Artes habría podido aprender a dibujar y pintar mucho mejor. Su formación en este terreno proviene del College, donde su tío era profesor del departamento de Arte.

Entre las decisivas influencias de esos primeros años (además del ya nombrado Wrightson) está Frank Frazetta, responsable de algunos de los rasgos más característicos del dibujante, como la rotundidad de formas de sus mujeres o las iluminaciones altamente contrastadas que conllevan poderosas sombras. Curiosamente, una de las referencias más comunes cuando se trata de definir el estilo de Mignola, Alex Toth, era una figura prácticamente desconocida por el autor en esta época, luego difícilmente pudo contribuir a su formación como artista. Quienes sí que contribuyeron a través de útiles consejos fueron Steranko y, sobre todo, Rick Bryan, a quien el autor siempre agradecerá el exhaustivo análisis que hizo de sus muestras y la insistencia en que usara más negros para dar fuerza a sus dibujos.

## DE MAL ENTINTADOR A INTERESANTE DIBUJANTE (1982-1986)

En 1982 Mike Mignola se traslada a Nueva York, lugar en el que residirá por un periodo de seis meses tratando de encontrar trabajo regular como entintador. Anteriormente había asistido a la Convención de San Diego, pero, pese a captar el interés de Steve Leialoha y Jim Shooter, no le llegó a ser ofrecido nada en concreto. Lo primero que consigue publicar son cinco páginas del número 116 de The Defenders, donde realiza un trabajo tan horrible que casi le cierra definitivamente las puertas a futuras colaboraciones.

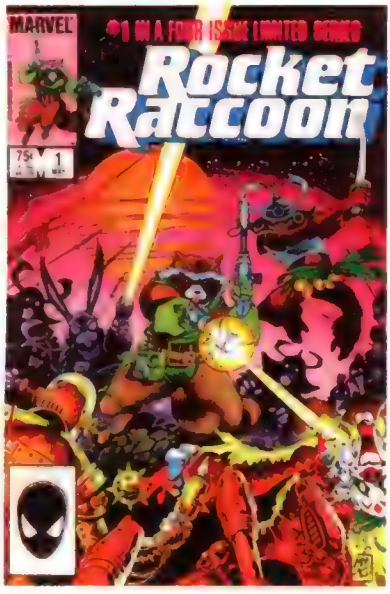
De vuelta a California, un antiguo compañero de la escuela de arte comenzaba a tener algo más de suerte. Su nombre era Arthur Adams y le acababan de encargar Longshot. Adams, Purcell y Mignola vivían por esa época en el mismo edificio de apartamentos y comenzaban a labrarse sus carreras en el mundo del cómic, a la vez que cimentaban las bases de una amistad que dura hasta nuestros días.

Durante 1983, Mignola entintará parte del número 51 de The Micronauts (aún en Nueva York), el 128 de The Defenders, los Master of Kung-Fu 123-125, Ka Zar 28 o Power Man & Iron Fist 96, 97 y 100. Trabajos de perfil bajo que le dan de comer pero que no le llevan a lugar alguno.

En la siguiente Convención de San Diego, Mignola se reunió con Al Milgrom, quien le convence de que quizá debería probar como dibujante. Fruto de esta conversación es la historia "Una fábula", escrita por Bill Mantlo, protagonizada por Namor y publicada en Marvel Fanfare 16 (otoño de 1984). Un tímido comienzo en el que, sin embargo, comienza a dar muestras de su poderosa personalidad gráfica.

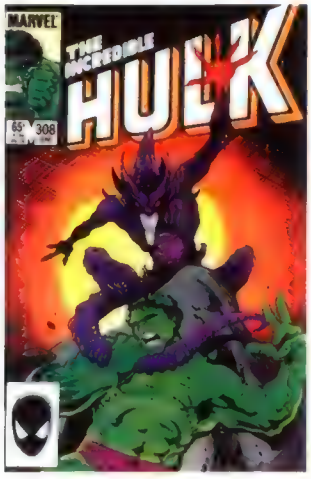
De nuevo repite con quien será su principal guionista en esta primera época, Bill Mantlo, en una olvidable his-

toria de la Visión y la Bruja Escarlata ("El terror") que no sería editada hasta ocho años después. Todo indica que ni autor ni editorial debieron quedar muy contentos con el resultado, y el siguiente encargo, Rocket Raccoon, es la muestra más evidente de lo mucho que les costaba encontrar un proyecto adecuado para Mignola.




Rocket Raccoon es un mapache espacial, un animal antropomórfico que fue presentado en la serie del Coloso Esmeralda y que, tras una miniserie de cuatro números, se sumió en el más absoluto de los olvidos: hoy en día, ni Kurt Busiek se acuerda de él.

El entendimiento con su guionista debe ser notable, puesto que su siguiente encargo en la serie regular de La Masa (donde, convenientemente tapado por uno de los filipinos que masacrarán sus lápices de la manera más absoluta, Gerry Talaoc) inicia una psicodélica etapa en la que la querencia de Mike por Frazetta y el género fantástico se abren paso mientras un Hulk más estúpido que nunca vaga entre dimensiones mágicas.




Podía haber sido un sitio agradable donde afianzar su estilo de dibujo realizando todo tipo de monstruos y elementos mágicos, pero, en un cambalache forzado por la prima donna Byrne, acaba teniendo que dejar la serie tres números después para hacerse cargo de Alpha Flight, un grupo de superhéroes del que apenas había oído hablar antes. Tres números le bastarían para saber que aquello no era lo suyo.

Mucho más a gusto debió sentirse dibujando el número 4 de Solomon Kane, una historia escrita por Ralph Macchio y protagonizada por el héroe puritano creado por R. E. Howard. Si a eso le añadimos el hecho de que era entintado por Al Williamson, la diferencia resultaba más que notable. Lo mismo podemos decir de la historia de 12 páginas que Steve Englehart escribió para Amazing High Adventure ("Monkey see, Monkey die"), en la que, además, tuvo la oportunidad de autoentintarse.

La diferencia entre cualquiera de estos dos trabajos y las ocho páginas entintadas por Isherwood para el número anual de ese mismo año de The Web of Spiderman, dejan claro que nuestro autor no es un dibujante a quien cualquiera pueda entintar correctamente, un verdadero problema endémico en sus inicios.

A veces las casualidades marcan el destino de determinados dibujantes, y en este caso, hay un proyecto de novela grá-

fica de Namor ideado por Mike que, tras ser estudiado por el editor de turno, pasa a ser una historia de Los Vengadores (con el atlante de coprotagonista) finalmente archivada ante la "muerte" del Príncipe Submarino. Esto es la gota que colma el vaso de la paciencia de un insatisfecho Mignola, quien decide irse a First Comics a probar suerte con la adaptación de las novelas de Corum al cómic.

## EL CAMINO HACIA SU PROPIO ESTILO (1987-1990)

Tal vez el hecho de que Mignola fuese un gran admirador de la obra de Moorcock hizo que pusiera un mayor interés en la misma, pero el caso es que los seis números de la serie bimestral que nuestro autor realizó marcaron un antes y un después en su carrera, consolidando un estilo propio que las tintas de Kelley Jones supieron respetar a la perfección. A este respecto, resulta reveladora la afirmación del autor: "Por fin pude diseñar los personajes y dibujar un bosque no al estilo Marvel, sino al estilo de Arthur Rackham". Había comenzado a encontrar su propio camino y, a partir de entonces, nunca más se preguntaría si debía dibujar algo con un estilo distinto al suyo propio.

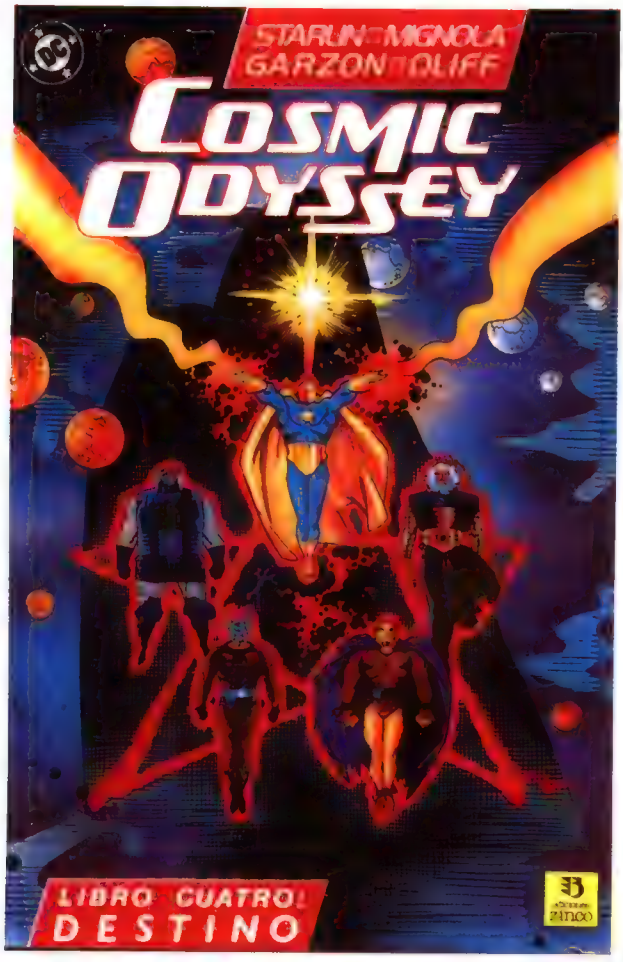
First Cómics y Corum no eran tan rentables como los populares personajes de Marvel y DC, por lo que Mike nunca llegó a romper del todo con Marvel (para la que realizaba encargos puntuales) y, gracias a su antigua amistad con Mike Carlin, comenzó a trabajar también para DC.

La miniserie Phantom Stranger (escrita por Paul Kuperberg) será su primer trabajo para DC. Es evidente que todo el interés del cómic reside en el apartado gráfico. Ayudado por quien quizá sea su mejor y más apreciado entintador, P. C. Russell, consigue que nos olvidemos de lo floja que es la historia y lo ridículo que resulta el personaje.

World of Kripton, su siguiente trabajo, es algo decepcionante. Uno puede distinguir las líneas maestras, pero no el acabado habitual en el autor. Por una vez la culpa no la tiene un mal entintador, sino el hecho de que en esta miniserie él sólo realizase los bocetos. Tras la relativa tranquilidad con la que llevó a cabo Corum (gracias a su cadencia bimestral), ahora se le amontonan los proyectos, solapándose ambas miniseries.

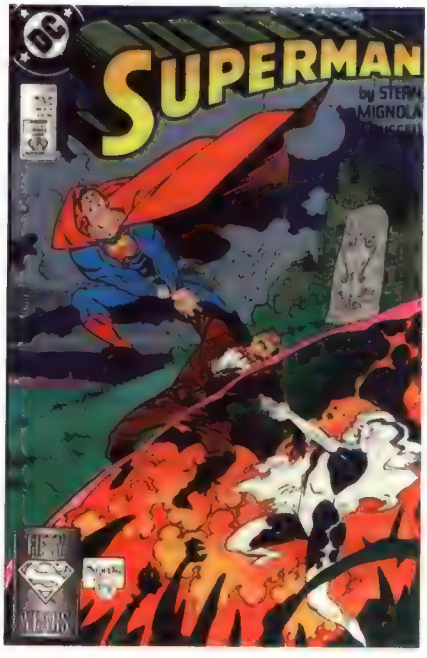
Mientras tanto, la novela gráfica del Dr. Extraño y el Dr. Muerte: Triunfo y Tormento iba siendo dibujada poco a poco para que Mark Bagder la entintara y coloreara. Pese a que fue editada en 1989, todo indica que fue dibujada antes de Cosmic Odissey, asemejándose más en su acabado al estilo usado en Corum que al de esta última.

Cosmic Oddisey (1988) es una obra fundamental en la carrera de nuestro autor. Por una parte, las casi 200 páginas suponen su proyecto más largo hasta entonces. Por otra, es la primera vez que dibuja tantos superhéroes




juntos, y teniendo en cuenta su escaso conocimiento del Universo DC, el reto es considerable. ¿Qué lleva a Mignola a aceptar esta labor? Contrariamente a lo que cabría suponer, no es trabajar con creaciones de su venerado Kirby (los New Gods), sino el hecho de que lo escribiera Jim Starlin, autor admirado por él desde sus tiempos de instituto. A lo largo de las páginas de esta historia, el dibujo de Mignola va evolucionando hacia formas más rotundas, masas más sólidas, cambio apenas perceptible por el lector gracias al abnegado esfuerzo de Carlos Garzón, entintador amigo de añadir las líneas que él considera ausentes, con lo que trabajaba justo en la dirección opuesta a la de los lápices de nuestro autor. Buena parte de la culpa de este cambio la tiene una atenta relectura de los números de The Demon y New Gods realizados por Kirby, en los que aprendió a valorar de un modo más consciente el poder gráfico de la exageración en formas, anatomía y perspectivas. No se trataba de copiar el estilo de Kirby, sino de trasladar a su arte algunos de los mayores hallazgos de El Rey.

Tras todo esto, realizará un par de números para el Superman de Byrne y parte de un número anual (historias que se salen de la línea estética imperante por aquel entonces y que suponen un refrescante contraste). Por estas fechas también le ofrecen una historia de complemento para un número anual de Swamp Thing. Un dibujante habitual de Vértigo se extrañó de verlo colaborando con la línea más "alternativa" de DC y le preguntó que cómo siendo tan buen dibujante de superhéroes (y aquello iba con un ligero tono despectivo) se ponía a



dibujar cosas como aquélla. La popularidad creciente del autor hacía que se dieran paradojas como ésta.

La idea de acabar encasillado como un dibujante que sólo sabe hacer superhéroes asustó de tal modo al bueno de Mike que, cuando el editor Mark Waid le ofreció una historia "Elsewords" en la que Batman se enfrentaba a Jack El Destripador en plena época Victoriana, aceptó sin pensarlo dos veces. Gotham by Gaslight fue la primera historia en la que se implicó en un terreno en el que hasta entonces no había entrado: el argumento. Brian Augustyn era un escritor novato, y su editor, Waid, trató de buscar el mejor entendimiento posible entre ambos en el proceso desarrollo del prestigio. La obra fue un completo éxito de crítica y publico, y desde entonces ha formado parte del backlist habitual de DC,

por lo que lleva ya varias ediciones. Entre las causas de su éxito, cabe señalar el "boom" batmaniaco derivado de la adaptación fílmica de Tim Burton y de la entonces novedosa revisitación del mito del hombre murciélago. Si a eso añadimos un cuidado dibujo con entintado de gala (a cargo de P. C. Russell) y un color sumamente apropiado, tenemos la respuesta al porqué de tan longevo éxito.

Mike Mignola vivía en Nueva York a finales de los 80, y en una visita a Marvel (con quien estaba a punto de publicar la novela gráfica del Dr. Muerte y el Dr. Extraño, y un par de historias cortas de Tales of Asgard como complemento a la serie de Thor), le proponen realizar un número anual de Lobezno. No muy apasionado ante dicha perspectiva, dice que accederá si la escribe Walter Simonson y está ambientada en la Tierra Salvaje. Lo que él creía que era una forma elegante de escurrir el bulto se transformó en su siguiente trabajo cuando Simonson le llamó al día siguiente para ver si aún mantenía la propuesta en pie. El resultado fue una obra entretenido, en el que ambos autores cumplen sobradamente, pero sin que ni la historia ni el dibujo merezcan figurar en un lugar de honor en las carreras de ninguno de ellos. En descargo de Mike, diremos que Wiazek tampoco resultó ser un entintador muy adecuado para su estilo, abusando de las rayitas allá donde debiera haber usado el pincel y las masas de negros. En las páginas de este especial, Mignola es más frazettiano que nunca gracias a una participación

más activa en el desarrollo del argumento. Implicarse cada vez más profundamente en los proyectos parece ser norma entre los dibujantes americanos en la medida en la que adquieren el poder y el prestigio necesarios, y nuestro autor no es una excepción en tal tendencia.

Gotham by Gaslight y Wolverine: Jungle Adventure se publicaron con muy pocos meses de diferencia entre ellas (finales del 89 y principios del 90 respectivamente), popularizando el arte de Mignola entre el público general y haciendo que, por primera vez en toda su carrera, las colas de fans esperando una firma o un dibujo suyos rivalizaran en longitud con las de su colega y amigo Art Adams.

## ARTISTA CONSAGRADO PERO NO COMERCIAL (1990-1993)

Cuando Carl Potts fue nombrado editor de EPIC (el sello de Marvel que respetaba los derechos de autor), trató de imprimir su visión a los cómics que publicaba. Si en un cómputo global dicha etapa es inferior en calidad y logros, el retorno de Chaykin a Marvel y obras como Fafhard and the Gray Mouser consiguen que no sea un completo fracaso.

Carl Potts había sido el editor de Mignola en The Incredible Hulk y Alpha Flight, y conservaba una buena amistad con él desde hacía más de un lustro. Así, cuando un buen día Mike se acercó a su oficina y le propuso realizar una adaptación al cómic de Fafhard and the Gray Mouser, la popular serie de novelas y relatos de Fantasía Heroica de Fritz Leiber, el editor de EPIC aceptó encantado.

Chaykin, quien ya había trabajado con la pareja de antihéroes en sus comienzos como profesional allá por principios de los 70, fue el encargado de escribir los guiones que habrían de adaptar los cuentos de Leiber; Williamson, veterano pero solvente entintador, sería el encargado de tratar de hacer justicia a los lápices de Mignola, y la excelente colorista Sherilyn Van Valkenburgh daría el toque de distinción a un producto que, pese a su innegable calidad, no llegó a triunfar

entre el público masivo. Conan era ya una franquicia en capa caída y la fantasía heroica ya no se llevaba en los tiempos del "grim and gritty".

En esta obra, Mignola profundiza en los contrastes de luz y simplifica los escenarios sin por ello descuidar los fondos. Comienza a hacerse patente su interés por la recreación de estatuas, ruinas y lovecraftianos monstruos que luego poblarán su popular Hellboy. Sigue dudando entre el trazo largo y poco detallado, y los primeros planos mucho más dibujados, como si mantuviera un pulso entre

dos tendencias opuestas, pero comienza a decantarse por los bloques sin fisuras que más adelante serán su característico estilo.

De todos modos, la adaptación debió ser del agrado del autor en su vertiente gráfica, por cuanto años después sería editada una colección de recopilatorios de las aventuras de dichos personajes y el autor seleccionado para ilustrarlos no fue otro que Mignola.

Otra obra realizada para el mismo sello durante 1990 fue la historia de complemento de la serie Metropol, en la que su creador (Ted McKeever) guionizaba "The resurrection of Eddie Current", una serie (Metropol) y una historia que incomprensiblemente permanecen inéditas en España hasta el día de hoy.

Tras la agradable experiencia que supuso la colaboración entre Chaykin y Mignola, éstos deciden repetir en su próximo proyecto. Para ello toman otra de las creaciones de los inicios de Chaykin (Ironwolf), y ayudados esta vez por John Francis Moore en el guión, P. C. Russell en las tintas y Richmond Lewis (la de Batman Año Uno para los más despistados), revisitan uno de los mundos más sugerentes de cuantos Chaykin ha creado: un mundo futurista de estética "retro" similar a la de nuestro siglo XVIII o incluso XIX.

Retomar una no excesivamente popular creación de casi veinte años atrás sin elemento superheroico alguno y editarla en formato de superlujo (a precio equivalente), es poco menos que un suicidio, y la gesta se saldó con uno de los fracasos más estrepitosos de la carrera de nuestro autor. Probablemente la obra hubiera necesitado de una intensa campaña promocional para llegar al público masivo, pero el caso es que fue uno de los primeros reveses de la aún naciente línea de productos de librería con la que DC comenzó a constituir su ingente catálogo.

Respecto al valor intrínseco de la propia obra, se trata de un brillante guión con la habitual dosis de mala leche que uno esperaría del creador de American Flagg, en el que el apartado gráfico brilla con luz propia. Se potencian los hallazgos de anteriores trabajos (potenciación de contrastes de luz y progresivo abandono de las rayas innecesarias), a la vez que aparecen nuevas características (derivadas de esa tendencia a la simplificación) que difícilmente se pueden calificar como virtudes, tales como páginas en las que los personajes flotan en medio de la nada por la ausencia total de fondos.

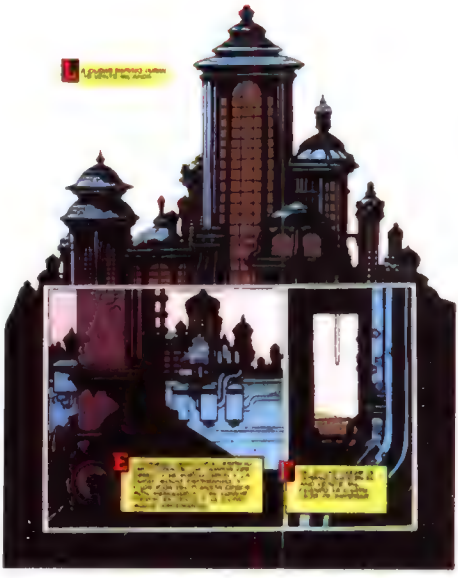
Tras 16 páginas absolutamente olvidables en el número 8 de X Force, Mike se embarca en un proyecto tan apasionante como ingrato: la adaptación al cómic de la película Drácula de Francis Ford Coppola.

Entre las cosas positivas que pudo extraer de dicho

proyecto estuvo la oportunidad de ver los copiones en blanco y negro de la obra junto a Coppola o Lucas, algo por lo que muchos hubieran dado ya por bueno el tiempo invertido. Por otra parte, pudo contribuir al diseño de producción con unos dibujos de las ruinas del castillo de Drácula, y de esa manera comenzar la que más adelante habría de ser su carrera en el mundo del cine.

La obra, aun siendo digna de figurar entre las más brillantes de su género (junto a Atmósfera Cero o Alien), no deja de ser un producto derivado de una obra mayor que acaba desapareciendo inexorablemente de tiendas especializadas. Pese a profundizar aún más en el contraste de luces, con un uso intensivo del negro para llenar espacios, Mignola consigue que los personajes muestren un notable parecido con los actores que los encarnan sin por ello perder los rasgos característicos de su estilo gráfico (como esos carnosos labios que poseen casi todos sus personajes).

No escarmentado tras la experiencia con criaturas fílmicas, se embarca en un nuevo proyecto junto a Dave Gibbons protagonizado por los Aliens de Ridley Scott, que Dark Horse estaba trasladando a viñetas con notable



éxito. Motivados por la respetable pero tal vez poco admirable voluntad de hacer dinero fácil, la historia tiene mucho de esa atmósfera de terror opresivo que caracteriza a la primera parte de la saga, pero quizá poco de la violencia de la popular Aliens, por lo que, para sorpresa de editor y autores, se transforma en uno de los primeros fracasos de la hasta entonces rentable franquicia. Más que por el buen o mal hacer de unos correctos (aunque no brillantes) Gibbons y Mignola, este relativo fracaso vino a marcar el comienzo del imparable declive de un producto sobreexplotado hasta la saciedad. A este respecto, resulta significativo que en los últimos años no se haya publicado nada o casi nada de Aliens o Predators, cuando durante mucho tiempo fueron los "best sellers" de la casa.

Quizá para compensar, en medio de este empacho cinematográfico, realizará una adaptación de un cuento de Ray Bradbury: The City, curiosa historia en la

que por vez primera escribe su propio guión (aunque sea una adaptación). Es probable que su falta de experiencia le hiciera optar por la inclusión de grandes bloques de texto que, aun siendo fieles al relato original, no aportan gran cosa a la adaptación. Es posible que él mismo fuese consciente de tal carencia y por ello contase con Byrne como dialoguista para una creación propia con la que debutaría en el subsello Legend de Dark Horse: Hellboy.

Sanctum, una historia para Legends of the Dark Knight, contaba ya con argumento del propio Mignola, ayudado por Dan Raspler. No se trata de una aventura memorable de Batman, pero marca claramente los intereses de Mignola como narrador. En ese momento tenía claro que él quería ser el originador y alma máter de sus obras. Tan sólo le faltaba crear su propio personaje para que sirviera de hilo conductor de las mismas.

## HELLBOY Y OTRAS CRIATURAS INFERNALES (1994-2003)

Cuando Mignola fue invitado a formar parte del sello Legend, su primer objetivo fue crear un personaje que fuese lo suficientemente carismático e identificable como para sostener una colección.

Un detective privado que investigase lo oculto, que a la vez fuese él mismo una criatura infernal. Nazis, monstruos, robots, fantasmas, mitos y leyendas. Todo eso y mucho más cabía en las aventuras de Hellboy.

Para su primera miniserie, Semilla de Destrucción, Mike contó con la inestimable colaboración de John Byrne, quien prestó su nombre y asesoría al proyecto. Partiendo de dibujos acabados y notas acerca de lo que debía decir cada uno, Byrne redactó los diálogos y textos de apoyo que luego Mignola alteraría a su criterio, en lo que generosamente fue acreditado como "guión. De hecho, uno de los mayores defectos de esta miniserie radica en el exceso de verbosidad de los personajes y en lo innecesario de muchos de los

textos de apoyo. Paradójicamente y pese a que Mignola muestra los mismos defectos en su única obra dialogada por él mismo, siempre ha afirmado que tuvo que recortar los textos hasta el punto de usar sólo la mitad de los inicialmente redactados por Byrne. Entre los escasos hallazgos que se pueden atribuir realmente a Byrne están los nombres de varios de los personajes secundarios de la serie.

Gráficamente la serie es intachable. Han desaparecido las rayitas innecesarias, y el hecho de que la acción y las localizaciones sean elegidas por el autor redunda en un producto homogéneo (capaz de transmitir la opresiva sensación que conlleva la presencia de elementos sobrenaturales) y que aúna todas las filias del autor anteriormente citadas: ruinas, estatuas, ropas y casas victorianas, nazis, monstruos lovecraftianos...

Para su siguiente historia de Hellboy, Mignola decidió que no necesitaba ayuda alguna, y Byrne abandonó amistosamente el barco con el sentido agradecimiento del autor. Los Lobos de Saint August, serializada en Dark Horse Presents, contó, al igual que la miniserie previa, con Barbara Kesel como editora. Además de una contrastada valía en tal puesto, Barbara puede presumir de ser una de las escasas mujeres escritoras en un negocio dominado por los hombres, y no deberíamos menospreciar la importancia de su labor a la hora de asesorar y controlar a un todavía titubeante Mignola. Se trata de una historia autoconclusiva de 48 páginas de duración que no continúa la presentada en Semilla de Destrucción, sino que narra un bello episodio de licantropía, fantasmas e imaginería cristiana aderezada con unos buenos mamporros a lo Kirby.

Será Despierta al Demonio la que continúe, ya en el 96, la historia iniciada en la primera miniserie. Mignola ha ido ralentizando su producción en los últimos años, realizando numerosas portadas y "pin ups" que le dan dinero fácil sin gran esfuerzo. La tendencia se acentuará en la medida en la que posteriormente comience a colaborar con el mundo del cine en producciones como Atlantis, de Disney, o la un reciente Blade 2, en las que su labor será pieza fundamental sobre la que construir la estética predominante en ambos filmes.

Sea como fuere, Despierta al Demonio prescinde casi totalmente de los textos de apoyo que lastraban la primera miniserie y supone un paso adelante tanto en construcción de guión como en el dibujo, que en esta ocasión es acompañado por un color algo más suave para su mayor disfrute. De todos modos, el principal defecto que se adivinaba en la primera miniserie, un cúmulo de tópicos sobre nazis malos, monstruos y elementos sobrenaturales, se acentúa en la secuela y, lo que es peor, no da señales de que vaya a cambiar en el futuro.

Se suceden varias historias cortas de 1996 a 2001 en las que, desde las ocho a las 48 páginas, se desarrolla y resuelve un misterio sobrenatural. Son aventuras agradables dentro de sus escasas pretensiones. Gracias a la acostumbrada brillantez en el terreno gráfico, el personaje mantiene y acrecienta su popularidad,

reforzando su cada vez más evidente valor como icono fácilmente identificable.

En esta época, y gracias a ello, se dan la mayoría de los "crossovers" de Hellboy con los más diversos personajes, fruto de la estúpida pero lucrativa moda de propiciar encuentros entre todas y cada una de las estrellas de cada editorial.

De Savage Dragon a Painkiller Jane, pasando por Batman y Starman o la voluptuosa Ghost, todos encuentran una razón para compartir páginas con Hellboy y pocos consiguen que el lector se interese por ello. Mignola admite que fue un error el sobreexponer a su creación de esa manera e, incluso, que en la única historia en la que él realizó los dibujos, ni él ni el guionista James Robinson estuvieron a la altura.

El único producto derivado de Hellboy que merece cierta atención es Hellboy Jr., una revisión humorística a un personaje verdaderamente necesitado de ello.

Durante estos años, la dedicación a proyectos como la serie de animación de Batman o la película de Atlantis mantuvieron ocupado a Mignola, y todo el mundo esperaba un retorno a lo grande con la que prometía ser la gran historia de Hellboy, El Gusano Conquistador. Sin embargo, y pese a ofrecer nueva información sobre el origen y función final de Hellboy en la Tierra, la historia se vuelve a mover en los mismos parámetros de siempre (nazis, monstruos y fantasmas), con la agravante de que el dibujo ha profundizado tanto en la filosofía de simplificación continua del autor, que se antoja descuidado en el trazo por momentos, como si algo esencial se hubiera perdido en algún momento del proceso.

Después de esta miniserie ha aparecido una historia de 48 páginas (Tirad Wish) y alguna historia corta como la de Dark Horse: Happy Endings, en la que parece recuperarse un poco el trazo, pero sin llegar a ser tan brillante como hace un lustro.

Tras una miniserie de BPRD titulada Hollowearth y en la que Mignola es tan sólo el escritor junto a Golden y Sinegowsky, está siendo publicada una antología en la que varios autores de reconocido prestigio escriben y dibujan una aventura corta de Hellboy, divertimento que apenas consigue hacernos olvidar unos instantes las cada vez más prolongadas ausencias de Mignola, quien, sin embargo, sigue diciendo que es capaz de dibujar un par de páginas cada tres días. ¿Y por qué no lo hace? Probablemente la respuesta hay que buscarla en el lucrativo mundo del cine, que le ha reclamado para Blade 2 y le mantiene terriblemente ocupado ahora que se rueda la adaptación a la pantalla grande de Hellboy de la mano de Guillermo del Toro, gran admirador de Mignola y notable realizador, uno de los pocos capaces de llevar a buen puerto tamaña gesta.

Mientras tanto, ha aparecido The Art of Hellboy (y pronto tendrá su edición española), y, a la espera de una fecha de estreno para la película, nos tendremos que conformar con la historia corta que aparece en el volumen especial de Dark Horse Book of Hauntings, ya que será en principio la única que Mignola dibujará este año.

Lo que es indudable es que en estos 20 años de profesión, Mignola ha evolucionado y crecido como autor, erigiéndose como una referencia para todos los profesionales del medio gracias a un estilo tan personal como inimitable.

## DARK HORSE

AL CAPP'S LI'L ABNER: THE FRAZETTA SUNDAYS VOLUME 3 (1958-59) HC

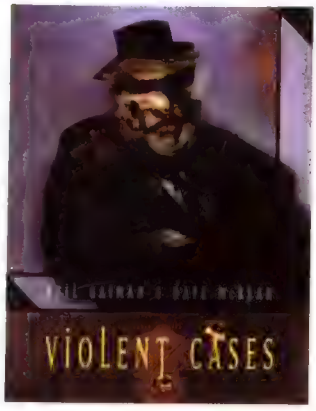
Sigue la reedición de las páginas dominicales del Li´l Abner dibujadas por Frazetta, y esta vez les ha tocado el turno a las correspondientes a los años 58-59.
128 páginas por 18 dólares.

LONE #1

Stuart Moore y Jerome Opena son los encargados de realizar este "western" posapocalíptico que promete diversión a raudales.
32 páginas por 3 dólares.

B.P.R.D.: NIGHT TRAIN

Geoff Johns y Scott Kolins (la pareja creativa tras Flash durante los últimos años) realizan este especial autoconclusivo.
32 páginas por 3 dólares.




VIOLENT CASES TPB

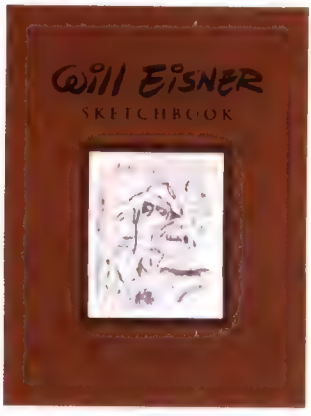
Para aquellos que se perdieron la edición de Zinco hace ya un buen puñado de años, Dark Horse vuelve a poner a disposición de los lectores una de las colaboraciones más interesantes de Gaiman y McKean.
48 páginas por 15 dólares.

MAC RABOY'S FLASH GORDON VOLUME 4 TPB

Prosigue la reedición de una de las etapas menos conocidas de la tira de prensa de Flash Gordon, en una cuidada edición.
256 páginas por 20 dólares.

WILL EISNER SKETCHBOOK HC

Tomo que recoge los bocetos y dibujos de quien probablemente sea el más grande autor de cómics vivo del mundo.
200 páginas por 50 dólares.




## DC

BATMAN: BRUCE WAYNE - FUGITIVE VOL. 3 TP

La última saga del Señor de la Noche es completada en este tercer tomo escrito por los brillan-

tes Rucka y Brubaker.
176 páginas por 13 dólares.

BATMAN: BLACK AND WHITE VOL. 2 TP

¿Qué se puede añadir cuando los autores que colaboran en este tomo son gente como Chris Claremont, Paul Dini, Brian Azzarello, John Byrne, Howard Chaykin, Warren Ellis, Harlan Ellison, Alan Grant, Dave Gibbons, Paul Pope, y Walter Simonson, Alex Ross, Steve Rude, Tim Sale, Daniel Torres, Kyle Baker, Jordi Bernet, Enrique Breccia, John Buscema, Gene Colan, José Luis García-López, Gene Ha, Jim Lee o Eduardo Risso?
176 páginas por 20 dólares.

SUPERMAN:
BLOOD OF MY ANCESTORS

Steven Grant comenzó este proyecto junto a Gil Kane, y tras su fallecimiento fue continuado por John Buscema, transformándose también en su último trabajo antes de fallecer. Kevin Nowlan, el entintador, parece encontrarse en buen estado de salud. Menos mal, porque si no, habría que comenzar a hablar de maldición, ¿no?
64 páginas por 7 dólares.

DC/MARVEL:
CROSSOVER CLASSICS IV TP

Algunos de los más flojos "crossovers" de Marvel y DC son reeditados con motivo del debut de la miniserie de la JLA/Vengadores.
224 páginas por 15 dólares.

THE DEMON: DRIVEN OUT

Joshua Dysart y Pop Mhan son los autores de esta miniserie de seis números que pretende devolver la popularidad de sus mejores tiempos a la creación de Kirby.
32 páginas por 2,5 dólares.

iCANDY

El dúo de escritores formado por Dan Abnett y Andy Lanning, une sus fuerzas con Kalman Andrasofszky (ilustre desconocido) para ofrecernos una serie que mezcla acción de videojuego y mundo real.
32 páginas por 2,5 dólares.

JLA-Z

Mike McAvennie, acompañado del arte de Jim Lee, Scott McDaniel, Scott Kolins, Rob Haynes, Patrick Gleason, Dan Jurgens, Jeff

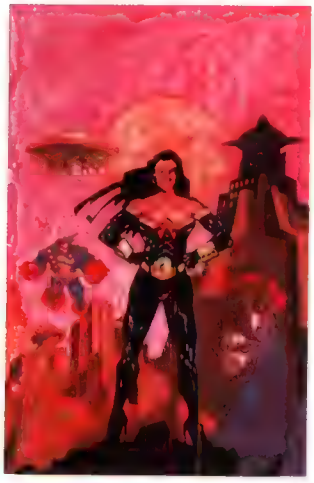
Parker, Pascual Ferry, Tom Nguyen, Peter Pachoumis, Scott Williams, Christian Alamy y otros, nos presenta la guía de lectura de la JLA.
32 páginas por 2,5 dólares.

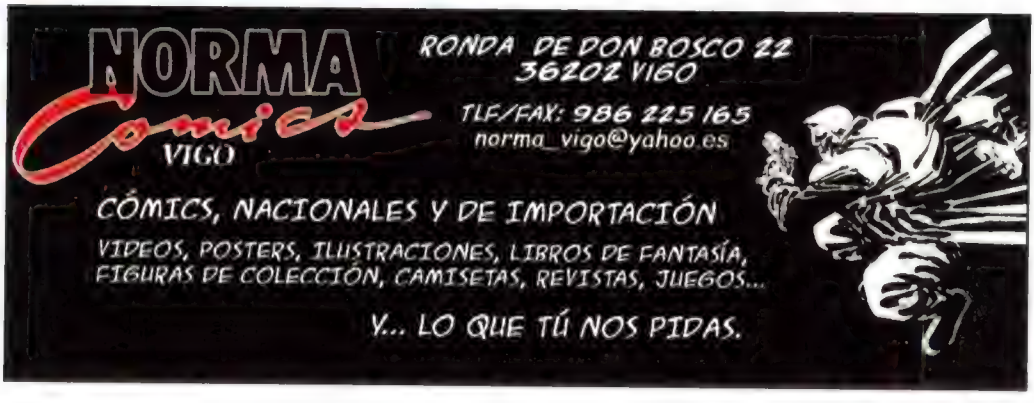
JSA: STEALING THUNDER TP
Geoff John, David S. Goyer, Leonard Kirk, Stephen Sadowski o Peter Snejbjerg son los encargados de realizar esta tanda de episodios de la serie.
176 páginas por 15 dólares.

PLASTIC MAN ARCHIVES VOL. 5 HC
Jack Cole fue uno de los grandes del cómic, y este tomo es una buena muestra de sus principales

virtudes.
204 páginas por 50 dólares.

WONDER WOMAN: THE BLUE AMAZON
Randy Lofficier, Jean-Marc Lofficier y Ted McKeever completan la trilogía expresionista que comenzó con Superman: Metrópolis y siguió con Batman: Nosferatu.
64 páginas por 7 dólares.





ELFQUEST:
WOLFRIDER VOL. 1 TP
Reedición cronológica de la serie creada por Wendy y Richard Pini en asequibles tomos tamaño Manga.
192 páginas por 10 dólares.

TOR VOL. 3 HC
La serie creada por Kubert es completada con este su tercer tomo en una lujosa y algo cara edición.
168 páginas por 50 dólares.

ZERO GIRL: FULL CIRCLE TP
La segunda miniserie de Zero Girl, creación de Sam Kieth, es recopilada en tomo para satisfacción de sus muchos fans.
128 páginas por 18 dólares.

100 BULLETS:
SIX FEET UNDER THE GUN TP
Supongo que a estas alturas pocos desconocerán la excelente obra de Azzarello y Risso, así que tan sólo resta añadir los datos técnicos.
144 páginas por 13 dólares.

FABLES: THE LAST CASTLE
Bill Willingham, Craig Hamilton y P. Craig Russell nos cuentan una historia que bien podría actuar como "precuela" de la serie regular.
48 páginas por 6 dólares.

## IMAGE

THE ART OF
JOSEPH MICHAEL LINSNER
Joseph Michael Linsner es un autor de incomprensible popularidad en los EE. UU. Como tal vez haya algún fan suyo en España, lo dejaremos ahí.
176 páginas por 25 dólares.

CAPES #1
Robert Kirkman y Mark Englert nos narran un cómic de equipo de superhéroes que, ciertamente, parece algo diferente a la media.
32 páginas por 3 dólares.

### DAVID AND GOLIATH

Una de nazis en el Nueva York de la II Guerra Mundial, de la mano de los desconocidos Jay Ju y Leonel Castellani.

32 páginas por 3 dólares.

### HAWAIIAN DICK: THE LAST RESORT #1

La serie creada por B. Clay Moore y Steven Griffin consigue una nueva miniserie merced a su relativo éxito sorpresa.

32 páginas por 3 dólares.

### HEAVEN'S DEVILS

¿Alguien conoce a Jai Nitz o a Zach Howard? Bueno, pues la historia promete tanto como los autores.

32 páginas por 3 dólares.

### OXIDO #1

El veterano Larry Hama, acompañado de Pablo Raimondi, nos presenta las aventuras de un grupo de agentes de la Ley galácticos. Sin ser demasiado original, no tiene mala pinta.

32 páginas por 3 dólares.

### SAVAGE DRAGON VOL IX: WORLDS AT WAR

Tomo recopilatorio de los números de Savage Dragon #41-46, que marcaron una nueva dirección en la serie.

144 páginas por 17 dólares.

### STREET FIGHTER

Ken Siu-Chong, Alvin Lee y Arnold Tsang son los autores del primer capítulo de una historia de seis episodios cuyo interés se nos antoja realmente dudoso, pero ahí queda la novedad para quien quiera probar suerte.

32 páginas por 3 dólares.

### TRAKK: MONSTER HUNTER

Stan Winston, Francis Takenaga y Philip Tan son los autores de un proyecto auspiciado por el primero de ellos. Un buen diseño y ¿algo más?

32 páginas por 3 dólares.

### WILDGUARD: CASTING CALL #1

Todd Nauck vuelve a la carga con un grupo de superhéroes atípico, en la onda de los exitosos Xforce, pero sin su salvajismo.

32 páginas por 3 dólares.

### BATTLE OF THE PLANETS TP VOL. II: BLOOD RED SKY

Segundo tomo recopilatorio de la serie escrita por Munier Sharrieff y dibujada por Wilson Tortosa. Espectra y el Comando G se

distribuciones
PUNTA PAGOTXA
banatzailea
mondobrutto
• edicions de ponent
• under comic
• la cupula
• cretino
• la mirada
• akelarre
• hilargi
• midons
• neo dos
•• zona de obras
pasaiabanatzailea@euskalnet.net
zamakola 86 bajo. 48003 bilbao tel/fax: 944155499

enfrentan de nuevo.
144 páginas por 17 dólares.

RISING STARS:
UNTOUCHABLE #1
Fiona Avery, con la ayuda de su mentor (J. Michael Straczynski) y los lápices de Brent Anderson, nos presenta una nueva miniserie de la aún inconclusa serie.
32 páginas por 32 dólares.

## MARVEL

JLA /AVENGERS #1
El proyecto más largamente esperado de Kurt Busiek y George Pérez llega por fin a las librerías especializadas. ¿Alguien se lo va a perder?
48 páginas por 6 dólares.

MARVEL MASTERWORKS:
THE MIGHTY THOR VOL. 2
Tomo que contiene los números de Journey Into Mystery (101-110), en color y tamaño original. Para los más completistas.
224 páginas por 50 dólares.

MARVEL MASTERWORKS:
THE X-MEN VOL. 3
Otro tanto podemos decir de este volumen que comprende los X-Men (Vol. 1: 22-31).
224 páginas por 50 dólares.

MARVEL MASTERWORKS:
THE FANTASTIC FOUR VOL. 3
Y para terminar por este mes, el tomo que contiene los Fantastic Four (Vol. 1: 21-30).
240 páginas por 50 dólares.

ULTIMATE SIX #1
Brian Michael Bendis y Trevor Hairsine (con una historia de regalo a cargo de Joe Quesada) son los autores de la última miniserie de la línea Ultimate, en la que los Seis Siniestros del universo Ultimate secuestran a Nick Furia. Los Ultimates y Spiderman se encontrarán por primera vez en esta miniserie.
40 páginas por 3 dólares.

**NEW X-MEN VOL. 2 HARDCOVER**
Grant Morrison junto a Frank Quitely, Phil Jiménez, John Paul Leon, Igor Kordey, Ethan Van Sciver y Keron Grant, es el autor encargado de realizar este segundo tomo de la exitosa nueva etapa del grupo mutante por excelencia.
368 páginas por 30 dólares.

**ULTIMATE SPIDER-MAN VOL. 3 HARDCOVER**
La serie que dirigen con pulso firme desde su inicio Brian Michael Bendis y Mark Bagley, llega a su tercer volumen con una sorprendente frescura.
304 páginas por 30 dólares.

**CAPTAIN AMERICA VOL. 1: THE NEW DEAL TPB**
John Ney Rieber y John Cassaday realizan un Capitán América patriota en tiempos de patrioterismo. Era lo fácil.
160 páginas por 17 dólares.

**UNCANNY X-MEN VOL. 3: HOLY WAR TPB**
Chuck Austen, ¿el guionista de moda o el destajista de moda? Una buena manera de responder a esta pregunta es leer el presente tomo.
192 páginas por 18 dólares.

**MARVEL UNIVERSE ROLEPLAYING GAME: GUIDE TO THE HULK & THE AVENGERS HC**
Se ve que el juego de rol del universo Marvel ha sido un éxito, porque aquí llega ya su segunda ampliación.
96 páginas por 20 dólares.

**THE CALL VOL. 1 TPB**
Otro modo más barato de evaluar las aptitudes de Austen y con dibujos del siempre correcto Oliffe.
96 páginas por 9 dólares.

**THUNDERBOLTS VOL. 1: HOW TO LOSE TPB**
La nueva etapa (más bien nueva colección, ya que la premisa era totalmente nueva) escrita por John Arcudi y dibujada por Francisco Ruiz Velasco, se saldó con un notable fracaso. ¿Injusto? Descúbrelo en este tomo.
144 páginas por 15 dólares.

## INDEPENDIENTES

**THE CROSSOVERS Vol. 1: CROSS CURRENTS (CGE)**
La curiosa serie de Robert Rodi y Mauricet es recopilada en un asequible tomo. Una buena oportunidad para hacerse con ella.
160 páginas por 10 dólares.

**MASTERS OF THE UNIVERSE-ICONS OF EVIL: TRI-KLOPS (CGE)**
Más nostalgia de muñecos y dibu-

¡¡Y MENOS MAL QUE NO TENEMOS CÓMIC EN CASTELLANO, ASH!
¡¡ESCI-MA GACHON-DEO...
¡¡COMO ODIO GIGAMESH!!
HULK
GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53. 08010
vicio y subcultura
Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.
Visítanos en www.gigamesh.com

jos animados para los que en su día disfrutaron con ellos.
48 páginas por 5 dólares.

EL CAZADOR (CGE)
Esta serie realizada por Chuck Dixon y Steve Epting, promete cierta verosimilitud histórica, algo raro de ver en el "comic book" estadounidense. Veremos si es así o no.
48 páginas por 3 dólares.

THE RED STAR COLLECTED EDITION VOLUME 1 TP (CGE)
Si en un tebeo acreditan como autor al creador de los diseños 3D, o es que son muy buenos o es que son lo único destacable. Vosotros mismos.
312 páginas por 25 dólares.

FATHOM: DAWN OF WAR (ASPEN)
Michael Turner y Talent Caldwell relanzan esta serie en medio de una sonora batalla legal entre su creador (Turner) y su antiguo editor (Top Cow).
32 páginas por 3 dólares.

ALAN MOORE'S YUGGOTH CULTURES (AVATAR PRESS)
Recopilación de materiales dispersos de Alan Moore junto a otros de nueva factura, en una miniserie de tres números no exenta de interés.
40 páginas por 4 dólares.

TRANSFORMERS: ARMADA VOLUME 2 TP (DREAMWEAVE)
Simon Furman, Pat Lee y Guido Guidi son los autores de este tomo... por si alguien se lo compra mirando los individuos implicados.
160 páginas por 16 dólares.

VAMPIRELLA CRIMSON CHRONICLES VOLUME 1 TP (HARRIS)
Reedición de los 13 primeros episodios de la etapa clásica de Vampirella, con historias dibujadas por el genial Pepe González.
144 páginas por 20 dólares.

THE BAREFOOT SERPENT GN (TOP SELF)
Scott Morse nos presenta una bella historia ambientada en Hawai que hará las delicias de sus muchos seguidores.
128 páginas por 15 dólares.

THE LEGION COMPANION (TWO MORROWS)
Ahora que se cumplen 45 años de la creación de uno de los más populares grupos de superhéroes, aparece este tomo para celebrarlo y arrojar nueva luz sobre muchos aspectos de su historia, de la mano de los autores que la hicieron posible.
224 páginas por 25 dólares.

STAR: HAWKS THE COMPLETE SERIES HC
La tira de prensa creada por Gil

Si no lo tenemos... ¡¡Te lo traemos!!
Framauro
CF, Terror, Cómics, Rol...
-La mejor sala para jugar al rol y a cartas
-5% de DESCUENTO en libros nuevos
-Servicio por correo a toda España
-Visita "La Cueva"... y hazte socio
-Libro antiguo: Nebulae, P&J, MB, Galaxia, Ultramar, etc...(Completamos colecciones)
C/ LUNA, 24
telef. 91-521-72-85
raulcruz@eresmas.com

Kane y Ron Goulart en 1977 es reeditada en un tomo de lujo.
344 páginas por 50 dólares.

**MYTHOLOGY: THE DC COMICS ART OF ALEX ROSS SPECIAL EDITION HC (PREVIEWS)**
Tomo exclusivo para el Previews en tapa dura y con material especial, además de lo ya conocido. Para los más completistas.
272 páginas por 38 dólares.

**LOUIS RIEL A COMIC STRIP BIOGRAPHY HC (DRAWN & QUARTERLY)**
Tomo recopilatorio de los diez "comic books" de los que constó la serie.
250 páginas por 25 dólares.

**B KRIGSTEIN COMICS HC (FANTAGRAPHICS)**
El libro teórico sobre Krigstein supuso un éxito notable y ahora se edita una antología de cómics dibujados por el autor a modo de complemento del mismo.

**TALES OF THE REALM #1(CGE)**
Una mezcla entre espada y brujería, y el mundo real para quien quiera arriesgarse con "nuevos" productos.
32 páginas por 3 dólares.

**WINSOR MCCAY EARLY WORKS(CHECKER)**
Una recopilación de los trabajos de McCay previos a Little Nemo, indispensable para cualquier aficionado interesado en las raices del medio.
222 páginas por 20 dólares.

**STEVE CANYON 1947(CHECKER)**
Recopilación de las tiras diarias del personaje creado por Caniff
172 páginas por 16 dólares.

**LOUIS RIEL (D&Q)**
Tomo en tapa dura recopilando los 10 números de los que constó la magnífica serie de Chester Brown. Los no tan impacientes esperarán a la próxima edición en rústica, seguro que más barata.
260 páginas por 25 dólares

**THE ONE(KING HELL PRESS)**
Publicada originariamente en Epic y reeditada por el autor en esta ocasión, esta particular visión del mundo de los superheroes es una de las compras imprescindibles del mes.
192 páginas por 18 dólares.

**THE NORM**
Revista que recopila las divertidas tiras diarias creadas por Michael Jantze.
48 páginas por 5 dólares.

NORMA Comics

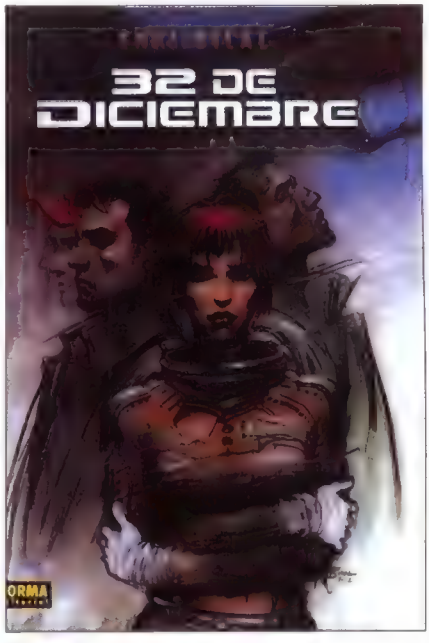
*CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS,MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS,JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA*

**C/ NAVARRA nº 6, 12002 CASTELLON**

**Tel/ Fax: 964 256 872**
**normacomics@teleline.es**

## 3 - 1 = 3 (SOBRE MOSCAS Y ATUNES)

<Vispera_del_32_de_diciembre_del_2026>
Nike Hatzfeld brinda con la astrofísica Leyla Mirkovic, su nariz y ojos comenzarán a sangrar de un momento a otro...




<Releo 32 de Diciembre> Releo 32 de Diciembre a continuación de El Sueño del Monstruo. Resulta liberador para el cerebro enfrentarse a una obra más anecdótica, menos densa que su predecesora. Si la primera era como un enjambre de moscas zumbando entre las paredes del cráneo, ésta es como un banco de atunes nadando en la pecera de la memoria... El trazo más suelto (especialmente en el estilizado "happening" que convierte la sexta planta del Holeraw Building en macabro lienzo en blanco), la página menos recargada (en lo gráfico y en lo argumental). El verde ocupa el lugar del azul. Opta Bilal por una narración lineal pero mantiene sus obsesiones: Las dudas sobre la propia existencia. Las oscuras tramas político-artístico-religiosas. La bruma, el trazo áspero y seco. Ese aspecto de sueño hipnótico cargado de símbolos. Los taxis que sobrevuelan ciudades en ruinas. La importancia de la memoria. La sombra de la guerra de los Balcanes envenenando el relato. Animales en miniatura. El recurso del recorte de prensa (que empezó a utilizar en La Feria de los Inmortales). Personajes-marioneta manipulados en un gigantesco tablero de ajedrez (¿o es un rompecabezas inacabado?). Este álbum es más sencillo que El Sueño del Monstruo, pero indescifrable sin la lectura (o relectura) previa de aquél.

El ilustrador yugoslavo afincado en Francia gusta del número 3: las 3 décadas que transcurren desde la coincidencia de los personajes hasta el inicio de su prolongado reencuentro (aún no resuelto). Los 3 protagonistas cuyas voces se alternan en círculo. Las 3 versiones diferentes de Nike que hacen avanzar esta segunda parte de la historia. Los 3 álbumes que completarán la obra.

<2003> Leo la última obra de Enki Bilal. Reencuentro con esas calles de pesadilla, futurismo decadente de niebla y nieve casi tan frío como los personajes. La sensación que queda es de confusión, una impresión borrosa y de "déjà vu". El final abrupto, las pistas esparcidas como una baraja incompleta. Tal vez sea necesario recordar el Sueño del Monstruo para entender la historia. Rebusco en la estantería...

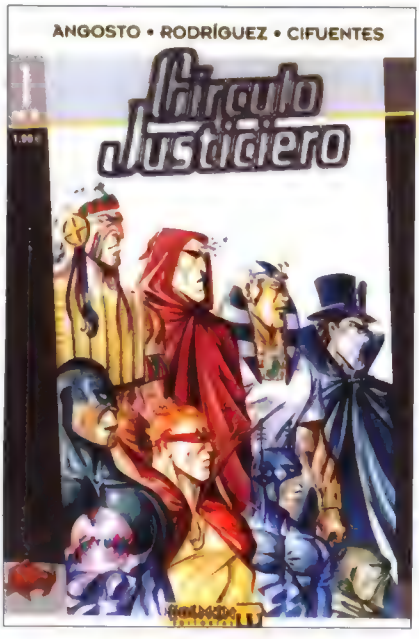
<1999>= Una explosión de azul entre las sombras, el triángulo que se va reconstruyendo mientras la historia avanza como un video que se rebobina lentamente. Un Bilal en plena forma juega con códigos y sensaciones, domina los tiempos y hace de su frialdad narrativa un arma para desnudar a unos personajes doloridos por rupturas y búsquedas. Tras el fiasco de Frío Ecuador, de nuevo una trilogía, pero en lugar de acomodarse en repetir una fórmula que le asegura como creador de "best sellers" se adentra en un ejercicio de fragmentación narrativa a propósito de la memoria.

<Día 0>= Nike, Leyla y Amir. 3 huérfanos recién nacidos coinciden en un hospital en ruinas en el corazón de Sarajevo. Una noche estrellada desde el hueco del techo, sobre sus cabezas. La rueda que comienza a girar propiciando un brindis dentro de 33 años, segundos antes de una improbable fecha...

## CÍRCULO ANGOSTO

Todo en este tebeo recuerda a su creador, Pedro Angosto.

El mismo Prof. Dupont, presunto "héroe", se nos presenta como uno de esos maestros que disfrutan humillando a sus alumnos, demostrándoles lo listo que es él y lo tontos que son los demás.




Y es que, da la impresión de que la única finalidad del tebeo (además de satisfacer la fantasía preadolescente del señor Angosto por convertirse en guionista) es precisamente ésa: la de demostrarnos que sabe mucho de Mitología, de la Golden Age, y que los lectores somos unos pardillos incultos a los que hay que explicar las cosas por triplicado para poder asimilarlo.

Como muestra de ello vemos a esa especie de superfaraón (capaz tanto de invocar a los dioses egipcios como de dejarse sorprender tontamente), quien, después de que Runemeister le deje encerrado en un castillo inglés "como dicen que hizo Arturo", insiste de nuevo añadiendo: "No veo a Arturo regresando". Allí es recibido por un misterioso cruzado que le revela que: "Por el hechizo que hizo Merlín has sido atrapado", y así descubre una mesa redonda rodeada de sillas en las que podemos leer inscripciones como: "Percival" y "Lancelot", exclamando, sorprendido: "¡La Tabla Redonda!".

¿Es necesario ser tan obvio?

Otro punto a tener en cuenta es la ausencia casi total de personajes femeninos. Todo sucede en un mundo de machos, donde éstos hacen lo que tienen que hacer, ¡con una portada que recuerda a la de un disco de los "Village People"!

Un mundo, decíamos, libre de féminas, exceptuando a la estúpida de Gladis Grind, que sólo sabe leer los titulares, y un par de insulsas secretarias que comparten plano con algún personaje masculino, únicamente para que éste quede automáticamente por encima.

Lo cual nos lleva de nuevo a Pedro y su desconocimiento absoluto de las mujeres.

En definitiva, otro tebeo de supertipos, donde los buenos son los americanos en los años 40 (los mismos que no se molestaron entonces en "intervenir" contra la dictadura de Franco, como hicieron hace poco en Iraq), lleno de "homenajes"(¡no se salva ni Tintín!), referencias a los mitos artúricos, mezclas injustificadas de culturas, repetición de clichés vistos cientos de veces; sólo para presentar unos cuantos personajes en 22 páginas que no crean el más mínimo interés.

¿Por qué iba a preocuparme por un personaje vestido de faraón del que no sé absolutamente nada?

No encontramos mucho mérito, la verdad, en un cómic que nace con el espíritu de ser mejor que los tebeos mas "rematadamente malos" que pudo leer Pedro en su juventud.

En cuanto al resto del equipo, no hay objeción.

Carlos Rodríguez quizá es el dibujante más apropiado para un tebeo "dirigido" por Pedro Angosto, el hombre que dijo a Germán García que se metiera a pocero. Arrastra las carencias típicas de todo principiante, pero eso se cura con la práctica.

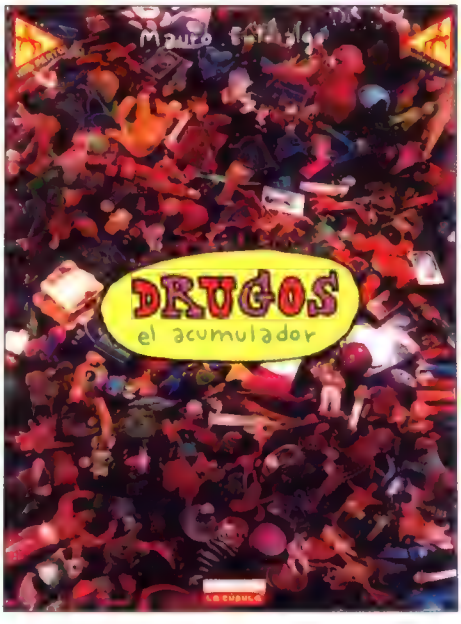
Un entintado muy limpio del bueno de Vicente Cifuentes, a quien vimos antes en el Brut "Días Malos" y que últimamente prepara su debut en Francia para Soleil.

Círculo Justiciero, amiguetes, no falta ni el indio.

Preveo un éxito de ventas. Sergio Bled

## ACUMULACION DE VIRTUDES

Tras la resaca de las novedades que nos invadieron con motivo del pasado Salón de Barcelona, como si de un café con sal (remedio clásico) o de un Ibuprofeno 600 (remedio farmacológico) se tratara, nos encontramos con este tebeo del prolífico Mauro.




En efecto, cada obra aparecida de este autor debe ser saludada como lo que es: humor inteligente y ácida crítica social de calidad contrastada. No en vano el vitoriano Mauro Entrialgo es uno de los autores más conocidos, fecundos y omnipresentes de nuestra geografía. El creador de personajes tan carismáticos como Herminio Bolaextra, Tyrex, Alter Rollo o Ángel Sefija, además de escribir obras de teatro o música, nos presenta a otro de sus personajes.

En este caso se trata de Drugos el acumulador, serie que vio la luz en la revista El Gran Musical, para posteriormente aparecer en Mala Impresión y, finalmente, en las páginas de El Víbora.

¿Acumulador de qué? Desde libros de texto escolares hasta la propaganda depositada en nuestros buzones; desde esos juguetes promocionales que vienen con los menús infantiles de las hamburgueserías, hasta los envoltorios de chocolatinas. Nada se escapa al afán archivero del protagonista. Con tan ocurrente excusa, Mauro nos habla de su obsesión de acumulador, de su afán por atrapar el tiempo pasado, de su constancia en atesorar todo fragmento material con el que entra en contacto a lo largo de su vida para así, en cierta manera, poder conservar algo del tiempo pasado; ese tiempo que ya no tendrá oportunidad de revisitar (para ampliar, busca el U #6, de septiembre de 1997). Bien es cierto que esto está disimulado bajo el barniz de ese ojo crítico y cínico del que hace gala nuestro autor, que además está en plena forma. Por reseñar algunos ejemplos de hilaridad y realidad patética en la que estamos inmersos, y en los que es más que probable que nos veamos reconocidos, citaremos dos perlas: las tituladas "Blisters" y "colección involuntaria". Si no nos identificamos en alguna de ellas, es que nos mentimos a nosotros mismos descaradamente (el que esté libre de pecado...).

Un valor añadido de este tebeo es la posibilidad de apreciar la evolución del autor como historietista, con páginas fechadas desde 1994 hasta 2002, en las que las tres etapas por las que ha pasado la serie se aprecian fácilmente gracias a sus diferencias formales.

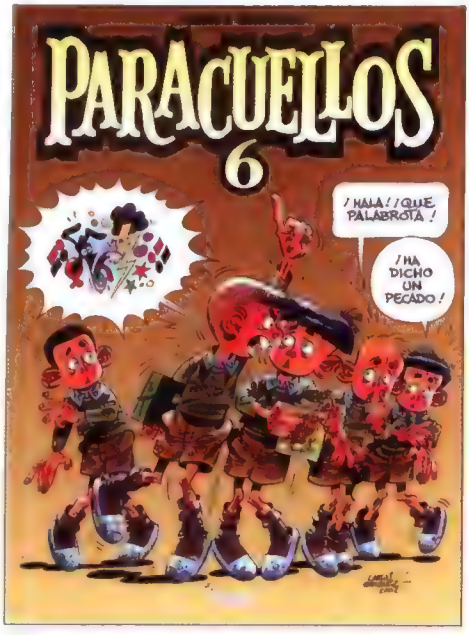
Si bien las primeras planchas son un poco primitivas, se benefician de una puesta en escena más experimental y estéticamente elaborada, con páginas especialmente bonitas como la página-robot, la página-regalo o la página-árbol de Navidad. Lamentablemente, no fueron apreciadas por los mandamases de turno, y Mauro se vio obligado a abandonar ese camino. Por el contrario, las últimas planchas son obras de madurez, redondas de guión, pero sin sorpresas formales.

Resumiendo: una serie dispersa que ahora puede disfrutarse reunida, con un humor inteligente y un retrato certero e inmisericorde de la realidad; todo ello a un precio no excesivo.

Si sabes reírte de ti mismo, ¿necesitas más razones para comprártelo? Iñaki Gutiérrez

## PABLITO, ERES UN GRAN DIBUJANTE DE TEBEOS

Con este Paracuellos 6, Carlos Giménez (Madrid, 1941) pone punto y final a su mejor serie. A las dos primeras entregas de finales de los 70 se les han ido añadiendo cuatro más (99, 01, 02 y 03) hasta formar una tetralogía diferenciada. Los capítulos son más largos y entrelazan varias líneas narrativas apoyadas en un protagonismo coral. El estilo gráfico de Giménez tiene visos de caligrafía personal en blanco y negro, y bebe de Gotlib, al que homenajea en este último volumen. Del francés extrae una expresividad y un dinamismo estupendos que colaboran para transmitir el frío y el hambre, las hostias y la crueldad, o el miedo y la frustración que padecían aquellos niños necesitados o huérfanos en la España de los 50.



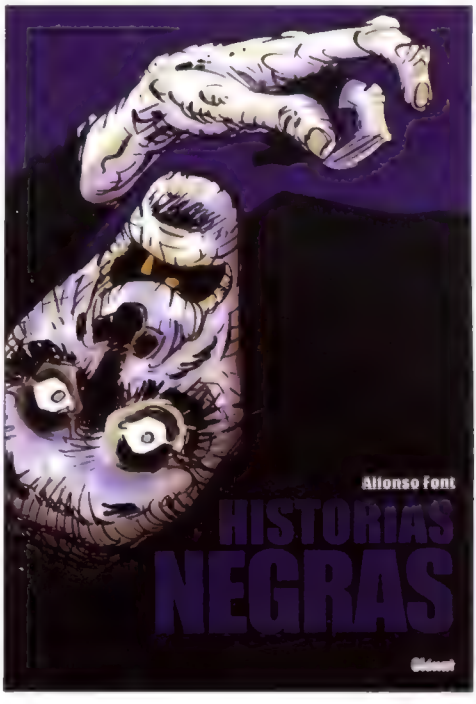

Todo Paracuellos es la crónica biográfica de la infancia del propio autor y de las de sus compañeros en los Hogares de Auxilio Social. Pero Giménez eleva esta odisea particular a metáfora sobre la condición humana. También es una denuncia de la dictadura franquista (España gobernada con disciplina cuartelera está también representada intramuros con los cuidadores y los internos), y una reflexión sobre la ética personal en un ambiente donde el pez grande devora a los peces chicos. Pero también es una recreación histórica del léxico, la pedagogía y el mezquino clima moral franquistas. En resumen, es una obra con una gran variedad de lecturas apoyada por una solvencia gráfica apabullante, que la convierte en todo un clásico del tebeo y en una piedra de toque ineludible para cualquier historietista español.

En esta entrega final el protagonismo se escora hacia Pablito, álter ego del propio Giménez, y Peribáñez, que aspira a convertirse en escritor. A Peribáñez le regalan una pluma estilográfica que no tardan en robarle. Formula una denuncia pero sólo consigue la indiferencia de los mandamases del Hogar. Entonces, urde una venganza terrible contra todo el resto de internos que consiste en pequeños hurtos, escondidos bajo la máscara de un comportamiento ejemplar, como excelente encargado de recitar el rosario. El sentimiento de culpa, la impotencia, la venganza, las dificultades para cometer los robos y el arrepentimiento se mezclan para levantar un personaje inmenso. Aquellos lectores que hayan visto la película de M. Night Shyamalan, El Protegido, descubrirán algunos puntos en común con este falso heroísmo de Peribáñez. No es del todo gratuito que los dos personajes destacados traten de evadirse de una realidad tan hostil mediante la creación artística, ya que la visión del arte como refugio y salvación es uno de los ejes sobre los que Giménez vuelve insistentemente.

Hace más de un cuarto de siglo que Giménez es reconocido como un historietista capital en el Cómic español. Su trayectoria artística goza del favor incondicional de la crítica y del público lector. Este último volumen refrenda todo lo logrado hasta ahora y nos reafirma en nuestro convencimiento de que Carlos Giménez merece un gran reconocimiento oficial, de esos que te colocan en los titulares de primera página de los noticiarios. Mientras tanto, esperamos ansiosos cuál será el nuevo rumbo que tomará su obra ahora que ha pasado página dejando el listón muy alto. Nos vamos a quedar sin uñas...Quim Pérez

# HISTORIAS NEGRAS

Estamos de enhorabuena. Tras las oportunas y necesarias recuperaciones de Giménez, Bernet y Beà, ahora le toca el turno a Alfonso Font. Es de agradecer la publicación actualizada de estos grandes y veteranos autores, de forma que contemos con la presencia normalizada de sus obras más representativas en las librerías.




Alfonso Font, dibujante y guionista barcelonés nacido en 1946, inicia su carrera en Francia, con series como Los robinsones de la tierra (guiones de Roger Lecureux). En los 70 empieza a publicar en España, realizando obras como Tequila Bang o Géminis. Posteriormente, en los 80, sería uno de los artífices de la revista Rambla, con la soberbia Cuentos de un futuro imperfecto, a al que seguirían otras, como la modélica serie de aventuras Rohner o la frenética Taxi. Después su nombre deja de oírse, salvo por un par de trabajos, hasta que, tras la reciente exposición sobre el editor italiano Bonelli (celebrada en la pasada Semana Negra de Gijón), el público vuelve a interesarse por él gracias a su trabajo con Tex Willer, el personaje bandera de la editorial italiana (recreado también, por cierto, por otros profesionales como Jesús Blasco, Víctor de la Fuente, José Ortiz, Jordi Bernet, Antonio Segura o Manfred Sommer).

La obra que tenemos la suerte de poder disfrutar aparece por primera vez en 1980 en la versión española de Creepy, del omnipresente por aquellos años Toutain. Cuatro años después encontramos la misma cabecera, esta vez en Cimoc, de Norma.

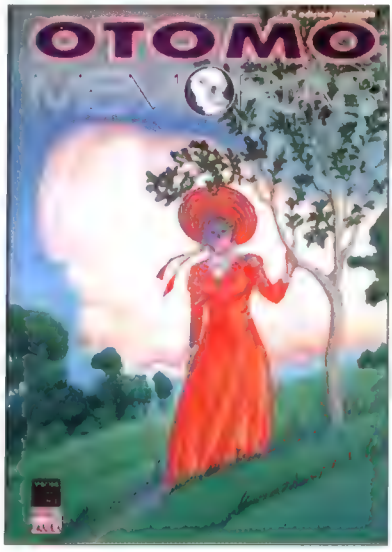
Historias Negras se compone de una serie de breves historietas en blanco y negro, la mayoría de dos páginas, salvo tres historias (las más recientes) de hasta seis páginas. No hay personaje fijo, ni un hilo conductor, salvo el mostrar, ya desde el humor más negro (al estilo de las Ideas Negras de Franquin), ya desde el pesimismo más descarnado, ya desde la denuncia más militante (como en España Una, Grande y Libre de Giménez e Ivá), su particular visión de la condición humana y sus más absurdas y terribles contradicciones. Que el hombre es lobo para el hombre es, a estas alturas, una obviedad, pero no por ello deja de ser cierto. Acompañando a Font por estas historias, que, a pesar de los más de 20 años de alguna de ellas no han perdido un ápice de actualidad o espontaneidad, no dejamos de sorprendernos, de helarnos, de acongojarnos, de reírnos, de indignarnos, de, en suma, aprender un poco de lo que somos capaces. Parece como si Font quisiera darnos un pescozón y hacernos revolver en nuestra butaca, hacernos pensar y cambiar mínimamente de actitud. No en vano los protagonistas de la mayoría de las historias son gente normal, anónima, de los que nos cruzamos por la calle: podríamos ser nosotros mismos.

Si además estas historias las plasma sobre el papel un dibujante en plena madurez gráfica, con un sentido de la composición de la página y del ritmo envidiable, con un uso de la mancha, la línea o la trama tan expresivo, y un empleo tan acertado y preciso de la palabra o la ausencia de ella, nos hallamos ante una obra redonda, de esas que se leen una y otra vez, encontrando nuevos matices a cada nueva e impactante lectura. Que no se te escape.

Iñaki Gutiérrez

## CRÓNICA DEL PLANETA OTOMO

El nombre de Otomo quedará perpetuamente ligado al de Akira, un monstruo de 2000 páginas y una película animada de 2 horas que, por ese orden y hace más de 10 años, sorprendían a propios y extraños e internacionalizaban el Manga y el Animé. Por aquel entonces, la palabra "otaku" apenas significaba algo y nadie había oído hablar de la Crónica del planeta Pulpo.




Olvidado el fenómeno Akira, establecida la compulsión por el Manga y reafirmada lo que parecía una moda pasajera, Katsuhiro Otomo, el autor que lo comenzara todo, se vio engullido por su propia corriente. El nombre se repetía, pero sin esa intensidad inicial, en parte por sus continuas incursiones en el mundo de la animación (Roujin Z, Metrópolis), en parte por su prácticamente nula aportación al mundo de la historieta salvo por aislados guiones (La Leyenda de Madre Sara), recopilatorios como el que nos ocupa (con la desconcertante Crónica del planeta Pulpo), ediciones que aquí llegaban tarde (Pesadillas) o sorprendentes y agradables colaboraciones (Batman Black & White).

La Cúpula reedita un tebeo que fue guillotinado en su momento. La edición más que revisada es ahora completada y rotulada de nuevo, reuniendo en dos tomos el total de las historias de Otomo para su recopilación. En ella, el lector que sólo haya experimentado los excesos de Akira, encontrará nuevas claves que arrojan luz sobre las influencias y aficiones del japonés. En la otra cara de la moneda, a aquellos que hayan seguido su sinuosa trayectoria y conozcan al autor por algo más que la relación amor-odio entre Kaneda y Tetsuo, no les sorprenderá ver cómo se reafirman sus constantes, pero puede que sí lo haga su dominio de las historias cortas. En general historias muy abiertas, sin un marcado principio ni un aparente final, que destilan humor y reflexión. Son retazos de un Otomo bromista, amante de la música y el cine occidental, un dibujante inquieto que planifica como japonés y estructura como europeo (aunque no duda en intercambiar los papeles). Claro, limpio y directo, un autor preocupado por el pasado, presente y futuro de la sociedad. "Memories," el primero de los capítulos, da nombre a la antología y a la película de la que también sirve de apertura. Ciencia ficción de carga poética que visualmente bebe del gran Kubrick de 2001. "Hair" y "Electric Bird Land", ácidas y a la vez divertidas críticas. "Swing" en tono menor un gran episodio de En los límites de la realidad y "Crónica del planeta Pulpo"... En fin, Crónica hay que leerlo porque no deja indiferente. Para el segundo tomo quedan historias como "Farewell to Weapons", editada en su momento por Norma para la extinta Cimoc, o (si se incluye) "Fireball", conocida por ser los orígenes de Akira.

La relación de Otomo con el medio es una vía de doble sentido. Su estilo ha influido y a la vez ha sufrido la influencia de Occidente y el cómic europeo. Hablamos de autores que borran fronteras, esquivan las barreras culturales y generalizan un arte, un vehículo y una forma de expresión gracias a unas historias de valores universales... y a la Crónica del planeta Pulpo, claro. Gorka Omaetxebarria

## UN CÓMIC TRAS OTRO

Fermín Solís sigue dibujando y publicando sus historias. Y no parece que tenga mucha prisa por llegar a ninguna parte ni otra meta que no sea el final de cada una, lo cual, para el lector que tampoco las tiene, es una garantía de que el tramo en que lo acompaña tiene su propio sentido. Una muchacha que sale de un reformatorio con dieciocho años, una carta de recomendación para un taller de costura y bastantes problemas en perspectiva, y los personajes que se encuentra, que le complican la vida o que, de improviso, se la desenredan, son los sencillos ingredientes de esta nueva historia. Otra vez, pues, la sencilla y vulgar cotidianidad nuestra de cada día.

Pero, ¿quién ha dicho que haga falta más que eso para crear un tebeo interesante? La relación de los personajes de Solís con el mundo que les rodea se trenza con los elementos simples con que vivimos y se cuentan nuestras propias vidas: una mirada a una fotografía cuyo contenido quizá no conocemos o a la silueta del patrón que vigila el rendimiento de la nueva en su taller; una postura indolente, al fin en soledad; un ruido de fondo en que se resume un lugar y ocho horas de trabajo; una pesadilla, menor porque se reduce al mal aliento de una indigente tirada en el portal, pero aun así pesadilla, pues insinúa lo que podría ser el mañana y revela de este modo un miedo vivo. Cada uno de esos elementos es síntoma o hasta representación suficiente de una situación, un sentimiento. Eso les da el valor que tienen en estas páginas: el de mostrar el movimiento interior del personaje y la trayectoria vital a la que acompaña.

La historia que cuentan es simple y a un tiempo densa. No sigue un curso bien trazado y señalizado, como suelen los relatos más convencionales, aunque no desdeña desde luego recurrir también a tipos y situaciones consabidos (el patrón malhumorado, el posadero implacable, el joven amable pero menos), que no por serlo resultan menos creíbles, porque existen y los conocemos. Su lectura deja la impresión de que a la postre muchos cabos siguen sueltos, de que el final lo es sólo a medias porque el relato muy bien podía haber proseguido aún unas cuantas páginas, otro tramo. Como cualquier vida. Su fuerza de convicción radica en ese descuido, en esa fidelidad a lo inacabado y a la resolución aplazada. Solís lo traza todo con una sencillez gráfica admirable, perfectamente adaptada a la índole de sus materiales narrativos, que resuelve situaciones y sentimientos con líneas elementales y sombras de gris bien dispuestas. Conoce los recursos expresivos del medio y los emplea con la soltura de quien sabe lo que quiere. Y de este modo lleva a buen término esta nueva historia, aunque le falte, como a un tramo de vida, un final concluyente y satisfactorio, para los personajes que la viven y para nosotros con ellos. Fermín Solís se contenta con eso, con poner una historia tras otra, como su personaje se contenta con poner un pie tras otro y seguir viviendo, más allá de la última viñeta.

Juan Manuel Díaz de Gereñu

## SUEÑOS PRESTADOS

Siempre es una buena noticia que se recupere material del maestro Breccia; y más cuando se realiza en una edición impecable como la que nos ocupa. "Sueños Pesados" recopila cinco adaptaciones al formato de historieta realizadas por Breccia a principios de la década de los 80, sobre textos de otros tantos escritores: Giovanni Papini, H. P. Lovecraft, Lafcadio Hearn, Robert L. Stevenson y Jean Ray. Para ello contó con la colaboración de Norberto Buscaglia en la mayoría de las adaptaciones.

El viejo Breccia siempre tuvo una especial predilección por la adaptación de obras literarias, especialmente por los cuentos, campo en el que ha realizado todo tipo de versiones. Desde su inimitable recreación de los "Mitos del Chthulhu" lovecraftianos, pasando por su personal visión de los cuentos infantiles, por su adaptación del "Informe sobre ciegos" de Ernesto Sábato o por su álbum "Versiones" (en el que, junto a Juan Sasturain, realizaba adaptaciones de cuentos de Borges, Rulfo, Carpentier, Onetti, Guimaraes Rosa y García Márquez), estas traslaciones al mundo de las viñetas han acompañado toda la carrera del dibujante uruguayo (de nacimiento) y argentino (de adopción).

No es el de la adaptación de cuentos o novelas un género que se practique demasiado en nuestro cómic (a diferencia de otros medios como el cine, en el que hace unos años existía una pasión casi enfermiza por la realización de filmes con base literaria). Sin embargo, sin prejuzgar ninguna postura, la amplitud de posibilidades que ofrece esta práctica nos queda patente acudiendo al ejemplo de cómo un mismo cuento ("La gallina degollada" de Horacio Quiroga) puede dar lugar a dos historietas tan dispares como puedan ser la versión del propio Breccia y la que, con el título "Hermanos", ha realizado hace poco tiempo Enrique Jiménez Corominas.

Pero volviendo a estos "Sueños Pesados", lo primero que queda claro al analizar el contenido de la obra es que el viejo Breccia era un autor con mucho, pero mucho, valor. Y no lo digo sólo por esa capacidad que tenía para experimentar impresionantes soluciones gráficas que a nadie más parecían ocurrírsele, o por esa tendencia que tenía a meterse en proyectos a priori imposibles de plasmar gráficamente (las mencionadas versiones de Lovecraft o Sábato), lo digo más que nada por esa naturalidad con la que osa adaptar "El extraño caso del Doctor Jeckill y Mr. Hyde" de Stevenson en tan sólo catorce páginas.

Respecto al aspecto gráfico de la obra es sencillamente incalificable. La verdad que no es exagerado si les digo que, cuando me enfrento al trabajo de Alberto Breccia, tengo la sensación de que debería pasarme varios años en una facultad o en una escuela técnica para poder empezar a apreciar realmente todo lo que era capaz de poner en una página.

Una última recomendación: no dejen de leer la historia que abre el volumen "La última visita del caballero enfermo", aunque tengan que hacerlo mientras el librero está distraído si no pueden comprarse el cómic. De verdad que me a mí agradecerán la recomendación, y a Alberto Breccia, su trabajo. Norman Fernández

## TRIBULACIONES DE UNOS PÍCAROS DE ARRABAL

A mediados de la última década del siglo pasado, los responsables de Kodansha buscaron talentos europeos. Según unos, para dotar sus publicaciones de mayor variedad estilística. Según otros, para estudiar las formas europeas e iniciar posteriormente el asalto del mercado francófono, aunque luego decidieran que no resultaría una aventura excesivamente rentable. Sea como fuere, el resultado inmediato fue una serie de trabajos más o menos afortunados, más o menos miméticos o personales. Posiblemente uno de los mejores, si no el más brillante de todos, fue La autopista del sol, originalmente publicado en 1995. Tal vez la clave de su calidad haya que buscarla en que, lejos de pretender realizar una obra "a la japonesa", Barú se mantuvo fiel a su estilo y su temática. Tan sólo se adaptó a los formatos de publicación, utilizando con sabiduría las tramas y matizando su sentido de la elipsis narrativa sin renunciar a él.

En esencia, La autopista del sol es una "road-movie" que lleva a sus protagonistas desde los arrabales industriales de una ciudad del norte de Francia, hasta la soleada Marsella. Kamil Kamal y Alexandre Barbièri son dos jóvenes inmigrantes de segunda generación. Condición poco halagüeña en una ciudad acerera sumida en la reconversión y devorada por el paro. Sobre todo para el primero, un árabe fascinado por la estética de los años 50, atractivo para las mujeres y con reputación de gigoló. Sorprendido en relaciones carnales con la mujer de un adinerado médico, agitador ultraderechista y futuro candidato del Frente de Liberación Nacional, Kamil se ve obligado a huir junto a Alexandre. Traicionados por supuestos amigos, ayudados por desconocidos, el agitado viaje se convertirá en un rito iniciático. Sus idas y venidas por la Autopista del sol les pondrá en contacto con camellos, ultraderechistas, izquierdistas, "hippies" reconvertidos en correos del narcotráfico y conflictos raciales. Kamil se reconciliará consigo mismo y Alexandre conocerá la dulzura del primer amor y la hiel del desengaño. Pero, por encima de todo, ambos forjarán una amistad que, intuimos, será inquebrantable al paso del tiempo.

Las vicisitudes de tan atribulado trayecto son narradas por Barú con maestría, con nervio y agilidad. Cada actor y actriz de esta tragicomedia cumple su papel, sea éste de mayor o menor envergadura, como si fueran los engranajes de un delicado y bien ajustado reloj. Tan sólo se echa de menos el olvido de la lúbrica camarera que ayuda al Dr. Faurissier en su caza. En cualquier caso, las persecuciones y la acción se dosifican con raciones de momentos más tranquilos y calmos, como el pasaje desarrollado en casa de Mr. Loiseau, roto de forma tan abrupta como dolorosa. Al servicio del guión se pone un dibujo dinámico y efectivo, caracterizado por definir a los personajes y los ambientes con unas envidiables economía de medios y efectividad. También por buscar siempre el encuadre más adecuado, por anteponer insinuación a la explicitación redundante y por hacer gala de un apreciable sentido del montaje y la secuencia. Eduardo García Sánchez

## AMANIACO

**MUNDO PEQUEÑIN**
Ferran Martín
Comic-book, 32 páginas, B/N, 2 €

## ASTIBERRI

**TRAMA #27**
Revista de información.
64 Págs. Color. Gratuita.

**URBANO**
Bernardo Vergara.
Cartoné. 56 Págs. Color.

**TOS #06**
VVAA (revista trimestral)
96 Págs. B/N. 4,90 €

**INEFABLES**
Lewis Trondheim
32 Págs. B/N. 3,50 €

**LA HIJA DEL PROFESOR**
Sfar y Guibert
Cartoné. 64 págs. Color.

**ANTOINE DE LAS TORMENTAS**
Luis Durán
160 págs. B/N, 15 €

**LA AUTOPISTA DEL SOL (2 TOMOS)**
Barú
430 págs. B/N, 12 € cada tomo.

## DEVIR

**METAL HURLANT #5**
Revista (VVAA)
Color. 4€

**ARIA 2**
Holguin,Yardin,Martínez, Medina.
136 págs, color. 13,50€

**LOS CABALLEROS DE LA MESA DEL COMRDOR #5**
Jolly R. Blackburn
96 págs, rustica, B/N. 5,95€

**EL LIBRO DE LOS DÍAS. COCHQUIXTIA**
Dinis Cenefrey
64 págs, color. 14 €

## DOLMEN EDICIONES

**DOLMEN # 89**
Revista de información.
116 Págs. B/N. 3,50 €.

**EROS #22**
VVAA
68 Pgs. Color y B/N. 2,95 €.

**MAGE #6 (de 8)**
Matt Wagner.
48 páginas, 4,80 €

## DUDE COMICS

**BONE #32**
Jeff Smith.
24 Págs. B/N. 1,70 €.

**ZENITH #4**
Grant Morrison, Steve Yeowell
80 Págs. B/N. 8 €.

## EL JUEVES

**LO MÁS MEJOR: DIOS MIO**
José Luis Martín
Cartoné. 104 págs, color,

## LA SEÑORITA PARISSI

**UNIVERSITY 2**
Frank Cho
96 Págs. B/N. 8,5 €

## GLENAT

**LOVE HINA ART BOOK**
Ken Akamatsu.
Color, 112 Págs. 20 €

**INU-YASHA #10**
Rumiko Takahashi.
B/N, 192 Págs. 7,20 €

**RANMA #35**
Rumiko Takahashi.
B/N, 184 Págs. 7,20 €

**FUSHIGI YÛGI # 15**
Yuu Watase.
B/N, 192 Págs. 7,20 €

**SPIRIT OF WONDER**
Kenji Tsuruta.
B/N, 160 Págs. 8,50 €

**GALS #6**
Mihona Fujii.
B/N, 208 Págs. 7,20 €

**BRONZE #8**
Minami Ozaki.
B/N, 192 Págs. 7,20 €

**NARUTO #5**
Masashi Kishimoto
B/N, 192 págs. 7,20 €

**KAREKANO #9**
Masami Tsuda
B/N, 216 págs. 7,20 €

**DI GI CHARAT #3**
VVAA.
B/N, 160 págs. 6 €

**LOS PROFESIONALES (1-3)**
Carlos Giménez
B/N, 56 págs. 10 € c/u
R

## NORMA

### europa

**32 DE DICIEMBRE**
Enki Bilal.
Cartoné. 64 Págs. color. 16 €
R

**PROHIIBITED BOOK**
Luis Royo.
Cartoné. 48 Págs. color. 16 €

**QUOTIDIANIA DELIRANTE INTEGRAL**
Miguelanxo Prado.
Cartoné. 192 Págs. color. 25 €
R

**GIACOMO C #3: LA REINA DEL COREZÓN DE HOLLÍN**
Dufaux,Griffo.
Cartoné. 48 Págs. color. 11 € .

### usa

**100 BALAS:**
**EL FALSO DETECTIVE #2**
Azzarello, Risso.
Prestigio. 48 Págs. color. 5 €
R

**BATMAN,**
**EL SEÑOR DE LA NOCHE #8**
VVAA.
Prestigio . 96 Págs. color. 10,50 €

**LAS AVENTURAS DE SUPERMAN 8**
VVAA.
Prestigio . 96 Págs. color. 10,50 €

### manga

**UTENA ESPECIAL**
Saito, Papas.
Rústica 184 Págs. B/N. 8 € .

**CHOBITS #5**
Clamp.
Rústica 184 Págs. B/N. 8 € .

**MONSTER COLLECTION #2**
Sei Itoh.
Rústica, 172 Págs. B/N. 11 €.

## PLANETA DE AGOSTINI

### marvel knights

**DAREDEVIL # 39**
Bendis, Maleev.
24 págs. Color. 1,70 €
R

**COLECCIONABLE DAREDEVIL (19-23)**
O´Neill, Mazzuchelli.
80 págs. Color. 3 €
R

**PUNISHER # 15**
Ennis, Dillon.
24 págs. Color. 1,70 €

**ELEKTRA # 15**
Rucka, Austen.
24 págs. Color. 1,70 €

**MAX: ALIAS # 8**
Bendis, Gaydos.
48 págs. Color. 3,50 €

**MAX:**
**MAESTRO DEL KUNG-FU (3 de 3)**
Moench, Gulacy.
48 págs. Color. 3,50 €

### línea x-men

**LOBEZNO #6**
Tieri, Chen.
24 págs. Color. 1,70 €

**PATRULLA X #88**
Casey, Phillips.
24 págs. Color. 1,70 €

**NUEVOS X-MEN # 88**
Morrison, Kordey.
24 págs. Color. 1,70 €
R

**X-TREME X-MEN # 15**
Claremont, Larroca.
24 págs. Color. 1,70 €

**LA ERA DEL APOCALIPSIS (6 y 7)**
VVAA.
96 págs. Color. 6,95 € c/u.

**ULTIMATE X-MEN #8**
Millar, Kubert.
48 págs. Color. 3 €
R

### línea héroes marvel

**VENGADORES # 57**
Busiek, Dwyer.
24 págs. Color. 1,70 €

**LOS 4 FANTÁSTICOS #22**
Kesel, Immonen.
24 págs. Color. 1,70 €

**CAPITÁN AMÉRICA #3**
Rieber, Cassaday.
40 págs. Color. 2,60 €

**THANOS: EL ABISMO INFINITO #3**
Jim Starlin.
40 págs. Color. 2,60 €

**CAPITÁN MARVEL #2**
David, Cross.
96 págs. Color. 6,95 €

**HULK ¿PRINCIPIO O FIN?**
David, Keown.
48 págs. Color. 3,50 €

**COLECCIONABLE HULK #1-5**
Byrne, Milgrom, David.
80 págs. Color. 3 €

**ULTIMATES #3**
Millar, Hitch
48 págs. Color. 3€

línea spiderman

**SPIDERMAN: EL HOMBRE ARAÑA #16**
VVAA.
96 págs. Color. 4,20 €

**SPIDERMAN: GATA NEGRA #3**
Smith, Dodson.
32 págs. Color. 1,95 €

**ULTIMATE SPIDERMAN #15**
Bendis, Bagley.
48 págs. Color. 3 €

**SPIDERMAN DE JOHN ROMITA #55**
Lee, Conway, Kane.
64 págs. 3,60 €

línea excelsior

**BIBLIOTECA MARVEL: THOR #26**
Wein, Buscema, Simonson.
160 págs. B/N. 4,50 €

línea conan

**LA ESPADA SALVAJE DE CONAN # 113**
VVAA.
64 págs. Color. 2,55 €

**REINO SALVAJE DE CONAN #33**
VVAA.
80 págs. Color. 3,60 €

línea grandes del cómic

**CLASICOS DEL TERROR DE EC #3**
VVAA.
176 págs. 4,75 €

**DRACULA #8**
Wolfman, Colan.
160 págs. Color. 4,75 €

**TEX #8**
VVAA.
160 págs. 4,75 €

colección nu

**LAPINOT #5**
Lewis Trondheim.
48 págs. Color. 4,50 €

ABC

**AVENTURAS DE TOM STRONG #3**
Moore, Adams, Weiss.
24 págs. Color. 1,70 €

cliffhanger

**HIGH ROADS #3**
Lobdell, Yu.
24 págs. Color. 1,70 €

crossgen

**MYSTIC: Un planeta en peligro**
Marz, Peterson.
96 págs. 7,50 €

**MERIDIAN: Muerte en los cielos**
Kesel, Smith.
128 págs. Color. 7,95

image/TMP/top cow

**SPAWN #17**
McFarlane, Holguin, Medina.
24 págs. Color. 1,70 €

**FELON #3**
Rucka, Clarck.
24 págs. Color. 1,70 €

**VIOLENT MESSIAH #3**
Dysart, Rodríguez.
24 págs. Color. 1,70 €

wildstorm

**THE ESTABLISHMENT #5**
Edginton, Adlard.
24 págs. Color. 1,70 €

**THE MONARCHY #11**
VVAA.
24 págs. Color. 1,70 €

glénat

**EL ANILLO DEL NIBELUNGO #2**
**LA VALKIRIA**
P.Craig Russel.
96 págs. Color. 14,95 €

ikusager

**BUDA #9**
Osamu Tezuka.
336 págs. B/N. 11,95 €

manga

**YU-GI-OH! #12-13**
Kazuki Takahashi.
64 págs. Color. 2,40 €

**DETECTIVE CONAN #18**
Aoyama.
96 págs. B/N. 4,15 €

**TIME STRANGER KYOKO #3**
Tanemura.
96 págs. B/N. 4,50 €

**MONSTER #21**
Urasawa.
96 págs. B/N. 4,15 €

R

**REDENCIÓN #8**
Yasuhiko.
128 págs. B/N. 4,50 €

**EL JUGUETE DE LOS NIÑOS #9**
Obana.
176 págs. Color. 6,95 €

**GUNNM-ALITA, ÁNGEL DE COMBATE #9**
Kishiro.
192 págs. B/N. 7,95 €

**I"S #3**
Katsura.
176 págs. B/N. 6,50 €

**SHIN-CHAN #15-16**
Ushui.
64 págs. B/N. 3 €

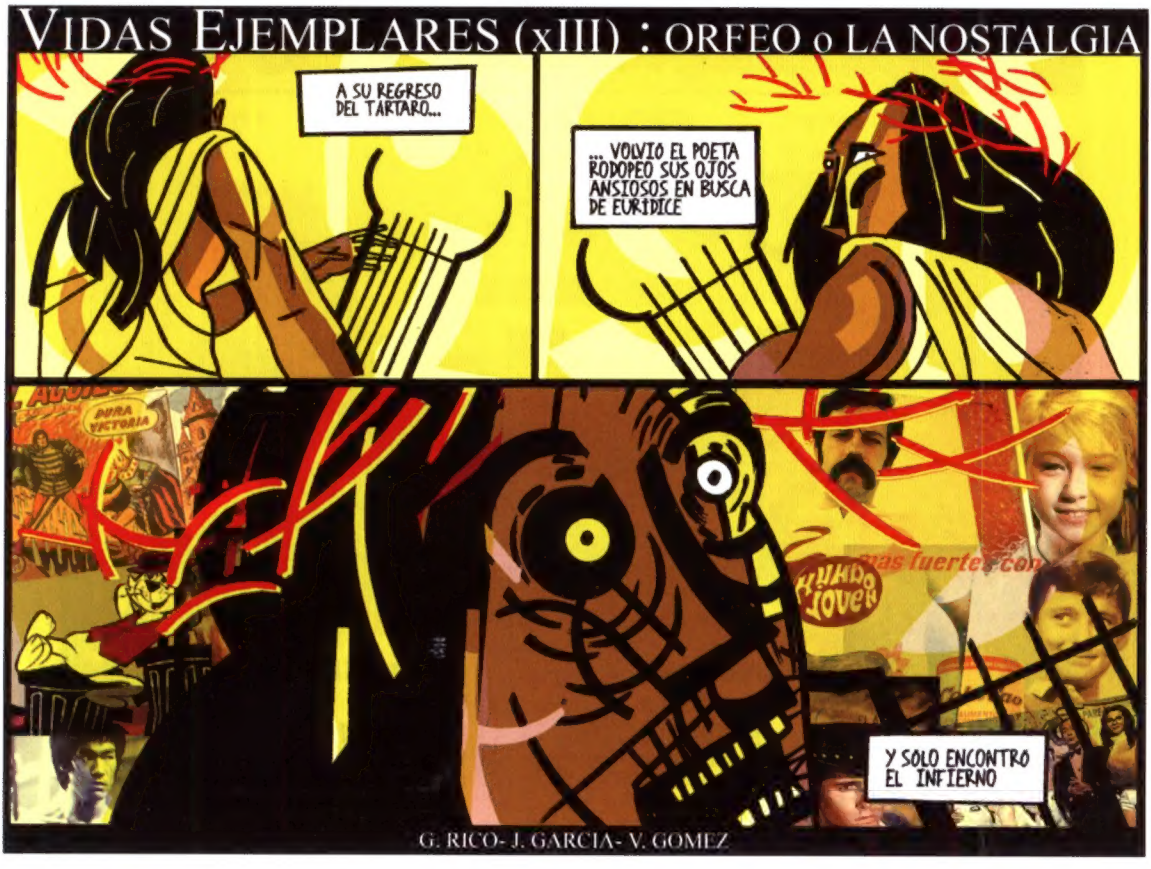
# En JOKER COMICS y en JOKER JUEGOS...

C/ BERTENDONA 2
BILBAO
TFNO: 94 4159127

C/ FDEZ. DEL CAMPO 24
BILBAO
TFNO: 94 4439297

## ...TE ATENDERÁ EL MEJOR EQUIPO DE EXPERTOS

¡QUE NO, QUE TE DIGO YO QUE EL BECAN ESE ES UN MIERDA!
¡UN MIERDA !!
—EUH... QUE DIGO QUE SI ME COBRAN
—UH...
¡EL AÑO QUE VIENE LA LIGA ES PAL BILBAO!
¿Y LA REAL?
¿QUÉ COÑO LA REAL? ¿QUÉ ES LA REAL?
LORENZO


VIDAS EJEMPLARES (xIII) : ORFEO o LA NOSTALGIA
A SU REGRESO DEL TÁRTARO...
... VOLVIO EL POETA RODOPEO SUS OJOS ANSIOSOS EN BUSCA DE EURÍDICE
PURA VICTORIA
KUNG FU JOVEN
Y SOLO ENCONTRO EL INFIERNO
G. RICO- J. GARCIA- V. GOMEZ

Los RETRACTILADOS
HOY PRESENTAMOS ...
... MISÁNTROPO, MA NON TROPO.

¡JODER, VRISTO, DÉJAME VOLVER A CASA QUE MAÑANA TENGO QUE ENTREGAR!!
¡NI HABLAR!
¡LO QUIERAS O NO, HOY SALES DE JUERGA!!
PACHA

¿PERO QUÉ TRIPA SE TE HA ROTO?
NINGUNA. ES SÓLO QUE TE TIRAS TANTAS HORAS DIBUJANDO, QUE ESTÁS PERDIENDO EL CONTACTO CON LA REALIDAD ...
¿PERO QUÉ DICES? ...

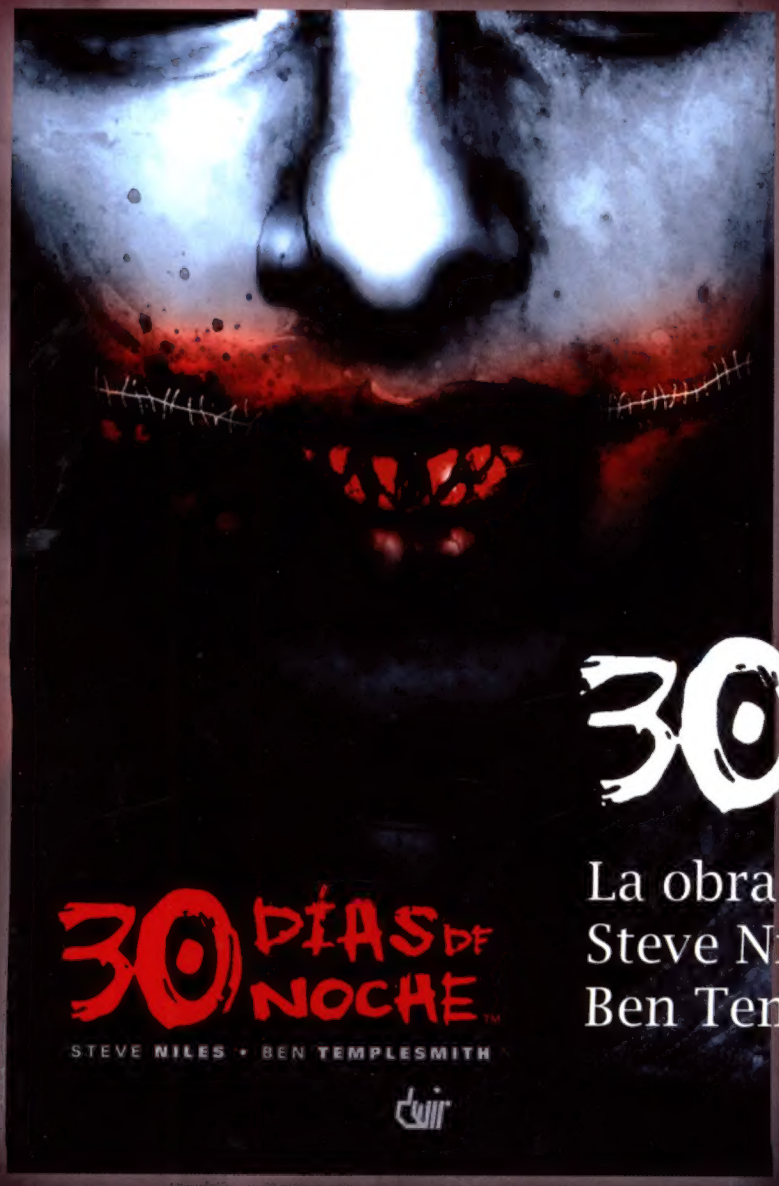
¡DIGO LO QUE DIGO! QUE VIVES ABSORTO EN TU CURRO Y TUS HISTORIETAS SE ESTÁN RESINTIENDO... ¡HAY QUE VIVIR LA VIDA PARA HACER OBRAS DE ENJUNDIA...
?

¿INSINÚAS QUE NO ESTOY A LA GUAI?
ACABAS DE DEFINIRTE PERFECTAMENTE!!
TE CONCEDO QUE SALGO POCO DE CASA, PERO...

...COMO SIEMPRE ESCUCHO LA RADIO MIENTRAS DIBUJO, ESTOY AB-SO-LU-TA-MEN-TE AL CORRIENTE DE TODO LO QUE PASA EN EL MUNDO Y...
?
¡AHÍVA!
!

¡MIRAMIRAMIRA ESA GICHA!
¡BWAH-JA-JA-JA! ¡SI VA CON PANTALONES DE PATA DE ELEFANTE!!
¡COMO EN LOS SETENTA!
JU
JA
¡QUÉ HORTERA!
JA
JU
JO
JU
"A LA GUAI" ...

"Hazte con él. Pero cuidado, léelo con la luz encendida"
- Wizard Magazine




# 30 DÍAS DE NOCHE

La obra maestra de
Steve Niles y
Ben Templesmith

"Tiene buena parte de la energía pura, incluso brutal, de una gran película de terror de los viejos tiempos"
- Clive Barker

"Oscuro, atmosférico y divertido. No nos extraña que Sam Raimi, el director de Spider-Man, haya comprado los derechos de esta historia"
- Entertainment Weekly

devir

Rambla de Catalunya 117 Pral 2ª
08008 Barcelona -Tel. 932 389 870
spain@devir.net